



VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE VERACRUZ
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA FAVORECER EL
APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR**

MONOGRAFÍA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

ERIKA LIZETH SÁNCHEZ VILLALOBOS

ASESOR:

DRA. CLEOTILDE AMADOR RUIZ

COATZACOALCOS, VERACRUZ, NOVIEMBRE 2024



VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO



SEV
Secretaría
de Educación

SEMSyS
Subsecretaría de Educación
Media Superior y Superior



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Coatzacoalcos, Ver., 26 de noviembre 2024.

C. ERIKA LIZETH SÁNCHEZ VILLALOBOS

PRESENTE:

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado por la Comisión Revisora a su trabajo intitulado **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR**, Opción: **MONOGRAFÍA**, para obtener el Título de **LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**, a propuesta de su asesor **DRA. CLEOTILDE AMADOR RUIZ**, manifiesto a Usted que reúne los requisitos establecidos en materia de titulación, que exige esta Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

LIC. SAMUEL PÉREZ GARCÍA.
PRESIDENTE DE LA H. COMISIÓN DE TITULACIÓN
UNIDAD REGIONAL 305 UPN.



S.E.V.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD REGIONAL
305
COATZACOALCOS, VER.

2024: 200 AÑOS DE VERACRUZ DE IGNACIO DE LA LLAVE COMO PARTE DE LA FEDERACIÓN 1824-2024

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS, VER.
Clave: 30DUP0006Z
Prolongación Mártires de Chicago s/n. Col. El Tesoro
C:P: 96536 Coatzacoalcos, Ver. Tel: 921 21 88072



200 AÑOS
VERACRUZ
DE IGNACIO DE LA LLAVE
COMO PARTE DE LA FEDERACIÓN

SÍNTESIS DEL TRABAJO

Este trabajo que se presenta, se titula **“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR”** fue realizado como monografía durante el año 2023-2024. Dicho trabajo es el resultado de una investigación y también parte de mi experiencia como asistente educativa en un preescolar. En él se plantean los antecedentes del juego, los objetivos, los fundamentos teóricos- metodológicos, su caracterización, la perspectiva que tiene el juego dentro de la NEM y los juegos que favorecen el aprendizaje en los campos formativos. Dentro del trabajo plasmo mis comentarios personales en cada cita planteada, donde autores ya argumentaron sobre el tema; esto ayudara a que los lectores comprendan de una mejor manera sobre el tema y que los docentes tengan las herramientas necesarias para favorecer el aprendizaje de sus alumnos de preescolar.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	4
-----------------------------	---

1.1 Antecedentes.....	4
-----------------------	---

1.2 Delimitación del Tema.....	8
--------------------------------	---

1.3 Justificación	11
-------------------------	----

1.4 Objetivos.....	12
--------------------	----

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS	13
---	----

2.1 Perspectiva de análisis.....	13
----------------------------------	----

2.2 Metodología de Investigación	14
--	----

CAPÍTULO III

CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA.....	18
--	----

3.1 Definición de Juego	19
-------------------------------	----

3.2 Clasificación de Tipos de Juego.....	21
--	----

3.3 El Juego en la Etapa Preoperacional	24
---	----

3.4 La Importancia del Juego para Promover el Aprendizaje.....	26
--	----

CAPÍTULO IV

PERSPECTIVA DEL JUEGO DENTRO DE LA NEM	29
--	----

4.1 La Nueva Estructura del Plan de Estudios de la NEM	29
--	----

4.2 El Juego en los Libros de Texto de Preescolar	39
---	----

CAPÍTULO V

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE EN LOS CAMPOS FORMATIVOS DE NIVEL PREESCOLAR 51

**5.1 Juegos que Favorecen el Aprendizaje en el Campo Formativo de Lenguajes
..... 52**

**5.2 Juegos que Favorecen el Aprendizaje en el Campo Formativo Saberes y
Pensamiento Científico 55**

**5.3 Juegos que Favorecen el Aprendizaje en el Campo Formativo Ética,
Naturaleza y Sociedad..... 58**

**5.4 Juegos que Favorecen el Aprendizaje en el Campo Formativo De lo
Humano y lo Comunitario 61**

CONCLUSIONES66

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INTRODUCCIÓN

Hoy en día sabemos que el juego es una herramienta importante para el docente, pues en él radica el poder ofrecer los tiempos necesarios e implementar las estrategias adecuadas en su enseñanza para generar un aprendizaje significativo en los alumnos.

El juego constituye un derecho que todas las niñas y los niños deben tener; pues este los prepara para una formación integral, sobre todo en sus primeros años de vida que es la infancia, ya que esta es la primera oportunidad que tienen los niños para descubrir el mundo en el que viven.

El juego es importante cuando los niños entran a la escuela, ya que les ayuda a que se adapten a otro tipo de ambiente, que es el escolar. Ya que al entrar a otro tipo de entorno desarrollan y aprenden nuevas habilidades como es la socialización, autoconfianza, resolución de problemas, manejo de emociones, el compartir con los demás, el saber trabajar en conjunto, entre otras.

El interés principal de abordar el tema “La importancia del juego para favorecer el aprendizaje en el nivel preescolar” está en que lamentablemente la educación tradicional o los padres de familia han visto al juego como un simple pasatiempo que no beneficia en nada al alumno; que incluso muchos padres de familia se acercan a los docentes y les dicen que no dejen jugar a sus hijos, que se les enseñe a leer, a escribir y a contar los números.

Sin embargo, hay estudios como la neurociencia que han demostrado que el juego es mucho más que diversión pues es un instrumento esencial en la etapa de educación preescolar, donde el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, pues va construyendo sus propios conocimientos a partir de la exploración y el uso de los sentidos; como la observación y la manipulación. Por medio de la realización de este trabajo se pretende conocer un poco más acerca de los aspectos más importantes que tiene el juego en el aprendizaje de los niños de nivel preescolar; ofreciendo explicaciones teóricas que lo sustentan.

La presente monografía esta contextualizada bajo un enfoque pedagógico, pues ofrece estrategias concretas a base de juegos que enriquecen la labor del docente dentro del aula de clases, con el motivo de generar ambientes favorables donde se promueva el aprendizaje de los alumnos que cursan el nivel preescolar.

El objetivo general de este trabajo es reflexionar y analizar de manera pedagógica señalando la importancia que tiene el juego a partir de la implementación de diversas estrategias didácticas en la educación preescolar.

El alcance fundamental que tiene esta monografía es que se presenta información sistematizada sobre el juego, acompañada de estrategias que beneficien a las niñas y niños en su aprendizaje cuando cursan el preescolar. Su limitación es que no demuestra un vínculo entre las variables estudiadas, ni consta de algún documento que informe sobre los resultados de la aplicación de una estrategia didáctica puesta en práctica ya que no es un proyecto de intervención, sin embargo, constituye un soporte teórico para futuras investigaciones.

La estructura de esta monografía esta conformada por una introducción en la cual se presenta una perspectiva general referente al tema, posteriormente, la información se encuentra estructurada en cinco capítulos.

En el primer capítulo se dan a conocer los antecedentes históricos del juego, se explica la delimitación del tema, así como la justificación y los objetivos generales y específicos que se pretenden en la investigación.

En el capítulo dos, se mencionan los fundamentos teórico- metodológicos en este se explica el enfoque y la perspectiva de análisis a partir de cual se estudia la problemática del tema; al igual que los medios que se utilizaron para realizar el trabajo de investigación.

En el capítulo tres, "Caracterización del juego como estrategia didáctica" se plantea la definición de juego, clasificación de tipos de juego, el juego en la etapa preoperacional y la importancia del juego para promover el aprendizaje.

En el capítulo cuatro, "Perspectiva del juego dentro de la NEM" en este se menciona la nueva estructura del Plan de Estudio de la NEM y el juego en los libros de texto de preescolar.

En el capítulo cinco, "El juego como herramienta pedagógica para promover el aprendizaje en los campos formativos de nivel preescolar" aquí se mencionan, juegos que favorecen el campo formativo de Lenguajes, juegos que favorecen el aprendizaje en el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico, juegos que favorecen el campo formativo de Ética, naturaleza y sociedad; por último, juegos que favorecen el campo formativo De lo humano y lo comunitario.

Para finalizar el trabajo se incluyen las conclusiones planteando nuestro punto de vista de manera general resumiendo todo el trabajo.

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

1.1 Antecedentes

El presente apartado tiene como propósito dar a conocer como ha sido la evolución del juego a través de la historia, hasta la actualidad. El juego tuvo sus orígenes antes de Cristo en la ciudad de Grecia, con los conocidos juegos olímpicos, se dice que los griegos se reunían cada cuatro años en la ciudad de Olimpia, en el Peloponeso, para celebrar y llevar a cabo los juegos, los cuales consistían en grandes espectáculos de carreras a pie, carreras a caballo, combates, entre otros más. Torres (2007) menciona que:

Fue a partir del año 776 a.c. cuando se comenzaron a registrar los nombres de los vencedores, por este motivo a esta se le dio el nombre de Primera Olimpiada. Desde ese momento se comenzó a contar el tiempo por olimpiadas hasta el año 394 d.c. en que el emperador Teodosio suprimió esos juegos. (p.20)

También se dice que en los juegos olímpicos cada ganador recibía una corona de olivo y un pregonero anunciaba su nombre, el de sus padres y el de su patria, para que de esa manera recibiera los grandes honores como ganador y vencedor. Por otra parte, también se dice que los griegos celebraban otros juegos nacionales en honor a sus dioses; y que los niños jugaban con trompos, cuerdas, pelotas, en los columpios y los zancos.

Mientras que en la cultura de Atenas los niños en sus primeros seis años permanecían en el seno de la familia y disfrutaban de moderada libertad, ya que Atenas fue una ciudad que estuvo más inclinada al trabajo, luego los atenienses tuvieron un tacto trascendental sobre el juego en la formación del ser humano, y fue ahí donde la educación se empezó a desenvolver más, la cual fue la educación por el juego.

En la antigüedad existieron dos grandes pensadores clásicos e importantes de la historia, sus aportaciones datan en el siglo IV a.c. Platón y Aristóteles quienes le daban

una gran importancia al juego, pues para ellos era de suma importancia el aprender jugando, para Platón era importante que los niños jugaran, ya que pensaba que era algo que les ayudaría en su buena formación como ciudadanos, según Villa, M. E., Nella, J., Taladriz, C. y Aldao, J. (2020) en Las Leyes, Platón plantea que:

el hombre que ha de ser bueno en cualquier cosa debe ejercitarla directamente desde la infancia, jugando y actuando seriamente en cada una de las cosas convenientes al asunto. Por ejemplo, el que va a ser un buen labrador o un buen arquitecto: uno debe jugar construyendo alguna de las viviendas que hacen los niños, el otro, por su parte, debe jugar a labrar. (p.35)

En este apartado Platón a lo que hace referencia, es que los niños durante su infancia tienden a imitar la realidad y esta imitación que hacen mediante el juego es donde pueden ser libres y donde se preparan para la vida adulta. Por otra parte, Aristóteles veía al juego como algo necesario en medio de las jornadas laborales porque según Villa, M. E., Nella, J., Taladriz, C. y Aldao, J. (2020) Aristóteles decía que:

hay que practicar los juegos en medio de los trabajos (pues el trabajo fatigoso necesita del descanso, y el juego es para descansar [anapaúsis], mientras que el trabajo va acompañado de fatiga y esfuerzo), por eso hay que introducir juegos vigilando el momento oportuno de su uso, con la intención de aplicarlos como una medicina. (p.35)

Para Aristóteles era importante que cualquier persona que tuviera empleo tenía que descansar y relajarse en algún momento de su jornada laboral cuando se diera la oportunidad para que así rindiera más y estuviera motivado durante las horas de su labor.

Por otra parte, a finales del siglo XIX surgen algunos movimientos educativos en Europa, con el objetivo de llevar a cabo una renovación pedagógica que transformara a la educación utilizando distintos métodos y técnicas a los de la educación tradicional; es por eso que también en ese momento se empieza a considerar al juego como un elemento importante para la educación y el desarrollo del niño.

Ante esto, se empiezan a hacer investigaciones del juego desde distintas perspectivas teóricas de autores que estudiaron e interpretaron el juego; estos autores fueron: Jean Piaget, Lev Vygotski, Fröbel y María Montessori. A continuación, se presentarán las principales interpretaciones de lo que era para ellos el juego.

Empezaremos mencionando a Friedrich Fröbel quien fue un pedagogo alemán, que difundió su doctrina pedagógica en Alemania y Suiza a mitad de siglo XIX, hizo hincapié en la importancia que tienen los juegos, los juguetes y las actividades lúdicas; también fundó los kindergarten o jardines de niños como centros de atención integral para la infancia. Villa, M. E., Nella, J., Taladriz, C. y Aldao, J. (2020) exponen que para:

Fröbel el juego era una representación genuina de su ser interior, mediante el cual el niño alcanzaría su desarrollo. Estas ideas se difundieron en la segunda mitad del siglo XIX por todo el mundo, e impactaron en las primeras estructuras preescolares de países tan diferentes como Estados Unidos, Japón o Brasil. (p.37)

Para Fröbel el juego es el núcleo de la enseñanza, pues consideraba que cuando los niños lo ponen en práctica, toman conciencia del mundo, desarrollan sus habilidades cognitivas y que además pueden llegar a ser personas seguras, activas, resistentes, capaces de sacrificarse por su propio bien y el de los demás.

Por otro lado, esta María Tecla Artemisia Montessori, quien fue la primera mujer médico y educadora en Italia, que ejerció desde principios del siglo XX. Según Alonso (2021) menciona que: Montessori defiende la idea de que “El juego es una actividad natural del niño que se caracteriza por ser voluntaria, creativa, agradable, motivante, espontáneamente elegida, con una finalidad e implica la resolución de retos o problemas y la adquisición de habilidades y competencias”. (p.29)

Para Jean William Fritz Piaget mejor conocido como Jean Piaget fue un biólogo, psicólogo y epistemólogo reconocido como el padre de la psicología evolutiva, por sus

estudios de epistemología genética y por su teoría constructivista sobre el desarrollo cognitivo e intelectual del niño. Alonso (2021) menciona en su trabajo que para Piaget:

el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades. (p.14)

Concuerdo con lo planteado anteriormente, ya que considero que los niños al jugar en un entorno que les da seguridad, confianza y esa libertad de poder socializar e interactuar con otros niños, les permite desarrollar sus ideas, el habla y hace que se expresen libremente de lo que piensan y sienten sin sentir miedo o pena.

Piaget sostuvo la idea de que el juego y el desarrollo están relacionados entre sí, y de que los cambios se van dando de acuerdo con la edad en el desarrollo mental, social, comunicativo y motriz del niño.

Lev Semiónovich Vygotski, fue uno de los grandes referentes de la psicología del desarrollo, se interesó por los procesos educativos, los problemas de desarrollo y de aprendizaje de los niños. Alonso (2021) menciona que para Vygotski:

El juego está vinculado con el contexto sociocultural, ya que el niño durante el juego pretende relacionarse e integrarse en un grupo, con el que comparte pensamientos y emociones. Además, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos reproduciendo los roles, valores, formas de comunicación, relaciones y conductas de su entorno cultural. (p.19)

El juego como podemos darnos cuenta es una actividad social y una herramienta importante que ayuda al niño a construir aprendizajes, que a través de la interacción social que hace con los demás niños o adultos hace que aprenda y que imite diversas actividades que realizan los demás que están a su alrededor.

1.2 Delimitación del Tema

Desde la antigüedad hasta la actualidad, el juego ha formado parte del desarrollo humano y también de lo educativo, como sabemos ha tenido sus diversas formas y sus distintos tipos, los cuales han sido formulados desde nuestros antepasados, pero también por psicólogos, sociólogos, antropólogos, pedagogos e investigadores que se han encargado de estudiarlo más a fondo.

Actualmente dentro del ámbito educativo, el juego ya es una herramienta importante para el aprendizaje de los alumnos. Pero no del todo, pues son muchas las problemáticas que hay dentro del aprendizaje de los alumnos, según Solano (2020):

Hoy en día la Nueva escuela mexicana demanda de la comunidad escolar un aprendizaje horizontal en el que todos los actores colaboren y realicen aprendizaje colaborativo, para ello el docente ha de brindar las oportunidades para que los estudiantes construyan su propio conocimiento, esto a través de una intervención oportuna que les facilite su ingreso a la escuela, y es en edad preescolar en donde se hace uso del juego como principal herramienta, ya que potencia en los pequeños a través de su naturaleza, les permite, observar, explorar, comparar, indagar, cuestionar, compartir, entre muchas otras habilidades que han de ir perfeccionando a través de los años por su vida estudiantil. (p.4-5)

Como podemos darnos cuenta es importante que la comunidad escolar tenga una educación en donde los docentes apoyen a los alumnos brindándoles las herramientas necesarias que les facilite construir su propio conocimiento y donde los alumnos sean capaces de explorar, indagar, hacer preguntas para que puedan ir puliendo su aprendizaje.

Durante la pandemia Covid-19 que comenzó en el año 2020 en México, se cerraron las escuelas durante dos años, las clases fueron en línea, ante esta situación muchos niños se quedaron sin contacto social. Las consecuencias por falta de juego y

convivencia en los niños no solo afectaron su salud mental, sino que también se vio perjudicado su aprendizaje.

Algunos especialistas empezaron a notar que durante la pandemia los niños abandonaron el juego, pues pasaban más tiempo en los celulares, tablets o computadoras, entonces se percataron de que si se le quitaba al niño este beneficio de “jugar” esto tendría sus complicaciones en un futuro.

Como sabemos no es nada saludable que los niños pasen horas jugando o viendo videos en ese tipo de objetos electrónicos ya que no les aporta ningún beneficio bueno en su desarrollo y aprendizaje. Ya que como sabemos en los preescolares hay un horario, un espacio y material que va de acuerdo a su edad.

Sin embargo, surge otra preocupación, la cual ya era existente desde antes que llegara la pandemia a México y es algo que afecta mucho la infancia de los niños en el preescolar. Como sabemos y como plantea Astorga con sus compañeros de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, de la Universidad del Norte:

Muchos niños van al colegio y se encuentran con maestras enfrascadas en un modelo tradicionalista que exige mucho, pero que estimula poco. Pocas son las estrategias que se utilizan para transformar la práctica pedagógica, por lo que estas tienden a caer en la monotonía y el tedio, debido a la ausencia del juego y la lúdica para enriquecer los espacios formativos, lo que ocasiona falta de motivación y desinterés en los estudiantes. (p.3-4)

Puedo afirmar que es algo cierto y que es algo que sucede en muchas instituciones educativas, pues como asistente educativa de un preescolar me he dado cuenta de que la maestra a la que estoy apoyando solo quiere mantener a los niños sentados y callados realizando muchas actividades en sus libros y cuadernos, las cuales siempre son de remarcar letras y números. Montero (2017) menciona en su revista de investigación que:

una enseñanza que está centrada en libros o cuadernos no va a provocar en el estudiantado el entusiasmo necesario para aprender, más bien genera desmotivación y con ellos las bajas notas que llevan al fracaso escolar, por tal motivo el Ministerio de Educación Pública (MEP) en Costa Rica decidió poner en práctica nuevas formas de aprendizaje para utilizar en las aulas. (p.76)

Estas nuevas formas de aprendizaje fue el uso de juegos como forma metodológica de enseñanza. Por otra parte, Montero (2017) menciona también que a lo largo de los años:

La sociedad ha evolucionado y esto también incluye a la educación, las metodologías tradicionales (conductistas) ya no generan el deseo de aprender sino más bien el aburrimiento y desmotivación, por lo que son necesarias nuevas y mejores estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, uno de esos métodos es por medio de la aplicación de juegos educativos en el aula. (p.75)

Es por eso que los docentes deben enseñar a los alumnos a descubrir nuevas cosas y que dentro de eso se sientan motivados por aprender, no solo enseñarles a que memoricen información, pues eso ya no está dentro de las necesidades actuales de la educación, ahorita lo importante es que los docentes se preparen cada vez más que formen niñas y niños que sean capaces de reflexionar, cuestionar y experimentar.

Ante muchas dudas existentes de que, si el juego es o no es una herramienta importante para el aprendizaje en estos últimos cuatro años, planteamos las siguientes preguntas problemáticas las cuales estarán relacionadas en los siguientes capítulos: ¿Qué caracterización tiene el juego?, ¿Qué perspectiva tiene el juego dentro de la NEM?, ¿Qué les ofrece el juego a los niños de la fase 2? estas preguntas serán analizadas y resueltas en esta monografía a través del desarrollo de los capítulos.

1.3 Justificación

La presente monografía será analizada de manera pedagógica con la finalidad de entender mejor el tema sobre el juego y el aprendizaje en la fase 2. Además, otro punto que se resaltará es la importancia que tiene el juego en la enseñanza de los alumnos, pues lo que se quiere es que se lleven nuevas formas de enseñar y de que los alumnos aprendan, esto a través del juego, sin que los docentes tengan que recurrir a las formas antiguas tradicionalistas de enseñar.

El motivo por el cual me interesó llevar a cabo este tema sobre la importancia del juego para favorecer el aprendizaje en nivel preescolar fue a partir de las observaciones que he tenido como asistente educativa con un grupo de preescolar, en donde se ha presentado en muchas ocasiones que los alumnos faltan porque dicen que se aburren y que no quieren ingresar al salón de clases, ya que la docente que está frente a grupo es muy tradicionalista en su manera de enseñarles. Esto fue lo que me llevó a investigar sobre el tema y también con el propósito de tener herramientas teóricas, estrategias metodológico- didácticas que sean de gran apoyo para crear soluciones favorecedoras.

Esta monografía presenta información exhaustiva y sistematizada sobre la importancia del juego además ofrece diversas estrategias de las cuales los docentes puedan aplicar a través del juego y que mediante estas les ayude a generar un aprendizaje facilitador en el que se logren sus propósitos y objetivos; y en el que los alumnos a través del juego siempre se encuentren motivados para realizar sus actividades dentro del aula para que así tengan las posibilidades de un aprendizaje significativo.

1.4 Objetivos

Objetivos Generales

- Analizar de manera pedagógica al juego a partir de la implementación de diversas estrategias didácticas en el nivel preescolar.

Objetivos Específicos

- Señalar la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los alumnos de educación preescolar.
- Exponer los lineamientos metodológico-didácticos establecidos por la NEM.
- Exponer diversas estrategias didácticas fundamentadas en actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje en el nivel preescolar.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

2.1 Perspectiva de análisis

La presente monografía sobre “La importancia del juego para favorecer el aprendizaje en el nivel preescolar” está sustentada bajo un enfoque pedagógico, con base a la teoría constructivista. Para Gonzáles Moreyra, citado por Coloma y Tafur (1999) el constructivismo es:

un movimiento muy amplio que defiende la idea de que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y afectivos, así como los simbólicos representacionales, no es un mero producto del entorno sociocultural, ni un simple resultado de disposiciones internas de carácter biológico. Es una elaboración propia que se va produciendo a lo largo de la vida por interacciones de factores básicos como: la herencia, el ambiente sociocultural, las experiencias y el lenguaje. (p.219)

Por lo tanto, esta perspectiva constructivista hace referencia a que el individuo en este caso el alumno, va elaborando su propio aprendizaje a lo largo de su vida, de acuerdo a sus costumbres, sus creencias, religión, sus valores, su cultura, el cómo fue educado de pequeño, al tipo de escuela a la que fue, etcétera. Es así como va estableciendo y construyendo sus propios conocimientos de acuerdo a esas experiencias en el entorno en el que se va rodeando.

El enfoque pedagógico será de gran apoyo para el docente, pues éste elegirá las estrategias, teorías y métodos necesarios que le favorezcan al alumnado para que tenga un aprendizaje. Aquí el docente actúa como facilitador del aprendizaje, creando un ambiente en el que los alumnos exploren, se cuestionen y descubran por ellos mismos.

El nuevo enfoque pedagógico de la nueva escuela mexicana nos dice que los alumnos ya no aprenderán contenidos ni conceptos teóricos, si no que tanto el docente como

el estudiante deberán propiciar la duda, la curiosidad y el deseo por saber y aprender sobre temas importantes para su vida personal. (NEM, 2023)

2.2 Metodología de Investigación

La presente investigación se titula “La importancia del juego para favorecer el aprendizaje en el nivel preescolar”, la cual se trabajará con opción monográfica.

El término monografía según el trabajo de comprensión para la construcción del trabajo de investigación se deriva del griego el cual menciona que “se compone por la expresión “monos” que significa “única” y “graphein” que expresa “escrita”, por lo tanto, es un escrito único” (p.42), un documento escrito que tiene la función de informar de forma argumentativa sobre una temática en particular. Corona (2015) nos dice que una monografía se define:

Como un documento resultado de una investigación documental terminada donde se analizan, sintetiza e integran los resultados de investigaciones publicadas o no reportadas, sobre una temática específica en el campo científico, tecnológico, humanístico o de diferentes fenómenos de orden históricos, psicológicos, sociológicos, entre otros. Con la finalidad de dar cuenta de los avances y las tendencias de desarrollo en dichas áreas. Caracterizándose por presentar una cuidadosa revisión bibliográfica de publicaciones científicas, artículos técnicos, tesis y artículos de revisión, utiliza técnicas muy precisas de la documentación existente, que directa o indirecta, aporte la información. (p.65)

A partir de la cita anterior se puede decir que una monografía es una investigación detallada de un tema en específico en la que se recopila información de temas ya investigados y la cual se caracteriza por presentar documentos con registros bibliográficos, estos pueden ser: libros, enciclopedias, diccionarios, revistas, videos, artículos de revistas, tesis, periódicos y páginas web.

También es importante recalcar que la monografía sirve como respaldo teórico de una investigación, la cual en la mayoría de los casos es expuesta por alumnos pasantes

de alguna facultad con la finalidad de demostrar la capacidad de manejo de los conocimientos adquiridos durante su carrera para poder obtener un título o nivel académico.

Como sabemos la monografía es una investigación documental, sustentada por teorías, es por eso que, para su elaboración, primero se investigó los principales problemas en educación preescolar que se han visto con más relevancia en nuestro país, después seleccione el tema más destacado con base a los intereses de los alumnos de este nivel y también de acuerdo a mi experiencia durante mis prácticas y como asistente educativa.

Una vez elegido el tema se identificaron los títulos para cada capítulo y los subtemas de mayor importancia para así elaborar y estructurar el trabajo de investigación que permita analizar la problemática del tema, con el objetivo de plantear estrategias que favorezcan el aprendizaje de los alumnos en el nivel preescolar.

Por otra parte, se hizo una recolección de información a través de textos de libros, artículos de revistas, revistas, que hablan acerca del tema. Todo esto se llevó a cabo con búsquedas de información a través de páginas web, es decir de internet.

Se recolectaron fichas bibliográficas basadas en autores teóricos que ya estudiaron, investigaron y analizaron a profundidad el tema. Alazraki (2007) menciona que:

En la ficha bibliográficas se consignan los datos de un libro o artículo que se considera útil en una investigación: se escriben el apellido y nombres del autor, el título del libro, artículo o texto en cuestión, el lugar, la editorial y el año de publicación. (p.84)

Con base a la cita anterior, una ficha bibliográfica es de gran utilidad cuando se empieza una investigación ya que nos sirve como referencia para saber de dónde se obtuvo la información, y no solo eso si no que toda ficha bibliográfica forma parte de cualquier trabajo de investigación documental. Por otra parte, también las fichas de

comentario, síntesis, paráfrasis serán ocupadas pues son otro tipo de estrategia para recopilar información y poder llevar a cabo la monografía.

La ficha de comentario Castro (2016) nos menciona que: “es el resultado del análisis crítico de la información. En ellas, el investigador realiza una confrontación de las diferentes ideas recogidas y de sus propios conocimientos sobre el tema. Para realizarlas, es preciso tener amplios conocimientos sobre el tema”. (p.5)

Es decir que en las fichas de comentario podemos plantear con nuestras propias palabras, nuestra opinión y conocimiento acerca del tema.

La de paráfrasis Castro (2016) nos menciona que: “se redacta con palabras propias, respetando la idea del texto original. Traducir de una forma de lenguaje a otra usando el lenguaje del investigador, sin cambiar las ideas del autor”. (p.5)

Aquí el autor se refiere a que se puede redactar utilizando nuestras propias palabras sin que se cambie la concepción del texto original. Mientras que en la cita de síntesis sólo se sintetiza el texto, es decir se reduce escribiendo sólo las ideas principales sin que se pierda la noción que plantea el autor.

La mayoría de mis fuentes para esta monografía son de artículos de internet de trabajos donde citan a autores teóricos que analizaron a profundidad del tema, estas fuentes de información cuentan con un código numérico reconocido internacionalmente para la identificación de las publicaciones seriadas, es decir, su ISSN (International Standard Serial Number) la serie de números cuenta con 8 dígitos los cuales están ubicados al principio o al pie de página de cada artículo publicado en internet, esto le da un toque de seriedad al trabajo y que no contiene errores o ambigüedades.

Al realizar el trabajo de investigación, lo primero que se hizo fue seleccionar y delimitar el tema, luego se estableció el planteamiento de la problemática precisando los aspectos más importantes.

Después se hizo una estructura tentativa del trabajo, es decir se elaboró un esquema en el que se estructuraron y se construyeron los nombres para los capítulos junto con los subtemas. Por otra parte, también se formularon preguntas detonadoras las cuales ayudaron con la búsqueda de información.

Por consiguiente, se hizo una recolección de información donde se realizó una búsqueda y una lectura más detallada de los documentos indagados, donde se fueron seleccionando ciertos textos en específico.

A partir de esto se fueron construyendo los capítulos. Con base a las precisiones anteriores se procedió a ir leyendo el trabajo para ir haciendo correcciones y los ajustes necesarios, finalmente se elaboraron las conclusiones.

CAPÍTULO III

CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

Como sabemos el juego siempre ha formado parte de la infancia del individuo, pero actualmente en la educación preescolar muchas veces el docente lo ve como una estrategia rápida o lo utilizan como una actividad para entretener a los niños con el fin de que no estén inquietos, esto hace que el docente les permita a los niños a que jueguen a los que ellos decidan y que agarren el material didáctico.

Jugar es un acto importante pues forma parte del desarrollo del niño, pero hay tiempos-espacios para que el alumno juegue libremente. Cuando pasamos tiempo en un aula de clases donde observamos y nos damos cuenta del día a día, nos percatamos de inmediato que son muchos los alumnos con dificultades de aprendizaje y que tienen desmotivación por aprender.

Hoy en día sabemos que el niño despierta su curiosidad a través de juegos y juguetes, es por eso que es necesario llevar a cabo una acción pedagógica y dinámica con el fin de originar en los estudiantes las ganas por aprender de una manera significativa.

El docente es quien juega un papel importante en este proceso, ya que es quien dirige el aprendizaje en el aula siendo el que ofrece las actividades lúdicas con estrategias conocidas que estimulan al niño a demostrar lo que ya sabe, conoce y lo que quiere conocer o aprender.

Las actividades lúdicas son indispensables en el nivel preescolar ya que durante este periodo el niño imagina, inventa, crea, descubre, experimenta y desarrolla habilidades como son: el pensamiento, el interés, la concentración y el lenguaje; lo que hace que establezca relaciones con su entorno social y que además siga desarrollando sus habilidades motoras, lingüísticas y cognitivas.

El presente apartado tiene la finalidad de explicar detalladamente qué es el juego, la cual será una breve descripción de cómo lo definen algunos autores de la educación,

la clasificación de tipos de juegos, el papel que tiene en la etapa del desarrollo preoperatorio y la importancia que tiene para promover el aprendizaje.

3.1 Definición de Juego

Como sabemos no existe una única forma de definir al juego, ya que son abundantes las conceptualizaciones y juicios que se dan sobre él, es por eso que comencemos a describirlo desde el punto de vista etimológico según Ruiz (2017) “La palabra viene del latín “iocus” o “ludus” haciendo referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido”. (p.7)

Según la Real Academia Española citado por Ruiz (2017) lo define como: “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. (p.7). Como vimos anteriormente son definiciones muy generales y breves, por lo que pasaremos a analizar las definiciones que algunos autores han aportado sobre el juego.

En la actualidad ya son muchos los investigadores que se encargaron de dar sus descripciones acerca del juego entre ellos pedagogos, sociólogos y psicólogos. Alonso (2021) plantea que “El juego es una actividad natural del niño que se caracteriza por ser voluntaria, creativa, agradable, motivante, espontáneamente elegida, con una finalidad e implica la resolución de retos o problemas y la adquisición de habilidades y competencias”. (p.29)

El juego como bien es sabido es una actividad natural, voluntaria y libre que forma parte de la infancia de los niños, son ellos quienes eligen cómo y cuándo quieren jugar, por otra parte, también es una estrategia de gran utilidad para los docentes en el aula, pues es a través de él, donde el niño es capaz de aprender y desarrollar nuevas habilidades. Su objetivo es el desarrollo de destrezas, conocimientos que capaciten al alumno a aprender y a dar respuestas a las curiosidades de su entorno. Platas (2017) nos plantea que:

El juego, es una de las manifestaciones más habituales que se produce en el ser humano desde su nacimiento. Los niños y niñas de todas las edades, culturas y tiempos han jugado. Es por ello, que el juego se entiende como una actividad innata del ser humano, que todos realizamos independientemente de la edad, lugar o sociedad en la que vivamos. (p.6)

Lo planteado anteriormente es totalmente cierto ya que esta actividad lúdica no solo forma parte de un nivel educativo, sino desde que se nace, pues al nacer muchos padres ya le tienen preparados un sinfín de juguetes al niño para que en el transcurso de su desarrollo se pueda ir aventurando con ellos. Por otra parte, el juego también ha sido parte de distintas culturas ya que desde la antigüedad los seres humanos siempre han buscado la manera de competir, conocerse y ocupar el tiempo libre mediante actividades recreativas, como lo hacían en Grecia con los conocidos juegos olímpicos.

Por otra parte, según Garaigordobil y Fagoaga, citado por Gallardo (2018) expone que el juego es:

una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. (p.6)

Es muy cierto que el juego es necesario para el desarrollo del niño pues el niño durante su infancia necesita aprender a manipular piezas y socializar con otros niños ya que esto forma parte de su maduración y facilita su crecimiento. Ortega citado por Alonso (2021) afirma que el juego es:

considerado en la perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico (excepto en el juego de reglas) y por la espontaneidad. (p.13)

Piaget consideraba que el juego es importante porque beneficia a la etapa cognitiva del infante, la cual es donde se tiene la capacidad de pensar y razonar, también lo vincula con la suficiencia que tienen de representar algo por medio de otra cosa y lo caracteriza por ser muy propio y personal en los pequeños ya que ellos son los que deciden de qué forma jugar y con quienes.

Por otra parte, Alonso (2021) menciona que para Vygotski el juego es “una potente herramienta de socialización, un instrumento socio-cultural que fomenta el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño” (p.19).

Es decir, para Vygotsky esta actividad lúdica es un instrumento el cual ayuda al niño socializar ya que durante el juego el niño pretende relacionarse e integrarse a un grupo de compañeros donde comparten emociones y pensamientos. Además, es por medio de este donde el niño imita y aprende ciertas conductas de los adultos como valores, gustos, actitudes, religión, creencias entre otras.

3.2 Clasificación de Tipos de Juego

El juego es una actividad universal que ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, en el transcurso de los años ha ido cambiando de acuerdo al contexto sociocultural es por eso que algunos autores decidieron clasificarlo de acuerdo a la edad, necesidad y/o etapa del ser humano.

Jean Piaget reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría cognitiva constructivista del desarrollo vinculó los diversos tipos de juegos a los cambios que sufren las capacidades cognitivas del niño a lo largo de la vida, para Piaget el juego tiene funciones diferentes dependiendo la edad en la que se encuentra el niño.

Es decir que los cambios se van consolidando con la edad en el desarrollo mental, social, comunicativo y motriz del niño, estos determinan y modifican el tipo de juego que el niño irá realizando. Jean los clasificó como juego de ejercicio, juego simbólico,

juego de reglas y juego de construcción. Alonso (2021) plantea la clasificación de acuerdo a Piaget de la siguiente manera:

La clasificación del juego según Piaget

Juegos de ejercicios: Aparece en el período sensoriomotor, entre el 2º y el 4º mes, cuando los niños llevan a cabo ciertas conductas sin ningún fin, repiten movimientos y gestos por placer. Entre el 12º y 18º mes, las acciones que realizan son más complejas, principalmente sobre los objetos, por ejemplo, golpearlos o empujarlos. Este tipo de juego tiende a disminuir a los 2 años, pero no desaparece, sino que se integra en otros más avanzados.

Juegos simbólicos: juego predominante a partir de los 2 años, cuando el niño tiene acceso al lenguaje y a la capacidad simbólica. El juego simbólico se caracteriza por la creatividad, la fantasía, la ficción y la imaginación. Lo importante es lo que las acciones y los objetos representan. Primero aparecen los juegos de imitación, que consisten en hacer “como si” durmiera, comiera, etc., y pronto incluirá objetos. A partir de los 4 años, el juego simbólico evoluciona, los niños adquieren un mayor orden secuencial y un mayor interés por la realidad, apareciendo los juegos de escenificación.

Juegos de reglas: El juego simbólico colectivo da paso al juego de reglas, predominante entre los 7 y 11 años. Es un juego social en el que el grupo establece unas reglas, cuyo incumplimiento implica una sanción. Piaget distingue entre las reglas transmitidas, que son las ya establecidas en juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación, como, por ejemplo, las reglas del parchís, y las reglas espontáneas, que son las que surgen y se establecen en el momento.

Juegos de construcción: Se da junto con los otros tipos de juego en todas las edades, aunque varía la dificultad y la finalidad en función del desarrollo del niño. Se caracteriza por la manipulación de elementos que toman formas distintas (montar, construir, combinar). Las piezas de construcción de Lego o los puzles son ejemplos de este tipo de juego.

Alonso, Arijia, Natalia. "El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica". UNIVERSIDAD DE VALLADOLID, 2021. (pp. 15-16)

Como podemos darnos cuenta Piaget clasifica el juego de acuerdo a la edad del niño y a lo que el niño va realizando durante su desarrollo y crecimiento, por ejemplo, en el juego de ejercicios es la etapa donde el niño todavía es muy pequeño ya que empieza en su segundo mes de nacimiento cuando lo único que hace es hacer gestos, balbucear, observar, seguir algo con la mirada, localizar algún sonido, realizar movimientos con la cabeza y manos.

Con respecto al juego simbólico, este se da cuando el infante tiene un poco más de conocimiento sobre su entorno, desarrolla su lenguaje, su imaginación y juega fingiendo que es un doctor, policía, bombero, superhéroe, entre otros, es decir, que imita lo que ve.

En el juego de reglas que comienza a los 6 años el niño ya practica otro tipo de actividad lúdica en el que va acompañado o no de un adulto, algunos muy conocidos son “el lobo”, “el escondite”, “la papa se quema”; en estos se deben conocer y respetar las instrucciones.

Y por último está el de construcción el cual aparece alrededor del primer año, pero va evolucionando ya que se da junto con otros juegos en todas las edades, pues es donde el individuo ya es más grande y puede dominar a grandes rasgos conjunto de piezas, de diversas formas y tamaños, con las que pueden hacerse distintas estructuras, un ejemplo de esto son los rompecabezas.

Existen muchos tipos de clasificación ya que los autores han planteado según sus estudios y conocimientos, por ejemplo, Piaget lo clasifica de acuerdo a la evolución genética de los procesos cognoscitivos que tiene el niño, es decir lo que hace que la persona sea inteligente como la memoria, la capacidad verbal, la observación, percepción, el razonamiento, el pensamiento entre otros.

3.3 El Juego en la Etapa Preoperacional

Como hemos mencionado anteriormente, según la teoría de Piaget, los niños durante su educación infantil pasan por distintas etapas, entre ellas está la etapa preoperacional la cual entra dentro del nivel preescolar pues abarca desde los 2 hasta los 7 años de edad. Con base a la teoría psicoevolutiva de Piaget, Ruiz (2017) nos menciona que:

En esta etapa el lenguaje comienza a acelerarse rápidamente y los niños cada vez tienen una mayor habilidad para utilizar diferentes símbolos que representan objetos. Aquí los juegos son fundamentalmente simbólicos. En este momento los niños cuando juegan están imitando a los adultos y es de este modo como van comprendiendo el mundo que les rodea. (p.18)

Es en este período, llamado también preoperatorio, ocurre el desarrollo de la función simbólica que es cuando el niño es capaz de actuar y comprender más su entorno y el mundo donde vive, a través de la representación del símbolo. Piaget señala algunas conductas que aparecen de manera simultánea en esta etapa y se vinculan al juego, las cuales son: el juego simbólico, el dibujo, la imagen mental y la evocación verbal. Partida (2022) plantea que para Piaget:

El desarrollo del juego simbólico en el niño conserva un papel importante en el proceso adaptativo, de asimilación y acomodación; es decir, funge como un escenario, medio o vehículo de interacción con la realidad. El planteamiento de Piaget otorga una especial importancia a la interacción del niño con los objetos del mundo para lograr el aprendizaje. (p.328)

En el juego simbólico se considera que el niño en su trayecto de comprensión de su entorno lo que hace es que los objetos materiales que ve a su alrededor los va recreando para adaptarlos a su yo, por ejemplo, cuando agarran algún utensilio o herramienta que tienen en su hogar y juegan a que son: maestros, médicos, policías o cuando agarran algún muñeco y juegan a que son padres. En cuanto al dibujo, Partida (2022) nos plantea que: "Piaget lo concibe inicialmente como el intermediario

entre el juego simbólico y la imagen mental, manteniendo así una función simbólica”. (p.329)

El dibujo está relacionado con el juego simbólico los niños intentan representar la realidad a través de él, es el medio a través por el cual el niño refleja cómo piensa, interpreta y representa algo. Además, en el dibujo se encuentra la percepción del niño, cuando el niño dibuja, expresa las experiencias que ha vivido o le han transmitido. Sobre la imagen mental Partida (2022) nos menciona que:

sucede como una imitación interiorizada por el menor, no como producto de la capacidad perceptiva o imaginativa, sino derivada de la acción imitativa en la realidad. Distingue dos tipos de imágenes mentales: imágenes reproductoras e imágenes anticipadoras. Las primeras son aquellas que hacen remontar al niño a sucesos pasados a través de recuerdos. Las segundas constituyen una representación sobre las posibles derivaciones o resultados que conllevarían ciertas situaciones o ciertos objetos. (p.329)

Un ejemplo de esto es cuando el niño ya no solamente “hace como que duerme”, sino que al tener un muñeco “hace dormir al muñeco”. Por último, tenemos a la evocación verbal la cual nuevamente Partida (2022) nos menciona que es el quinto aspecto que Piaget considerado como un logro más de la etapa preoperacional vinculada al juego:

Consiste en la evocación de eventos no actuales de manera oral. Para describir este rasgo, señala que el niño desarrolla su lenguaje aproximadamente a la par de la aparición de la función de representación simbólica, lo cual plantea la estrecha relación entre la expresión verbal y el pensamiento; por lo que se desarrolla la capacidad de representación de algún objeto de la realidad sin necesidad de que esté presente. (p.329)

Ejemplificando la cita anterior es cuando los niños juegan reproduciendo los sonidos de los animales, sin que los animales estén presentes en la situación. Como podemos analizar es en esta etapa donde los niños ya han tomado conciencia del mundo que

les rodea, piensan que los objetos tienen sentimientos y percepciones al igual que ellos.

Por ejemplo, pueden utilizar un objeto o juguete para simbolizar otro objeto o persona, como una escoba para representar un caballo. También pueden imitar profesiones, jugar a las cocinitas con comida imaginaria y tratar de hacer participar a los demás.

3.4 La Importancia del Juego para Promover el Aprendizaje

El juego como sabemos es una herramienta esencial que desempeña un papel importante a lo largo de la vida, pero sobre todo en la etapa de educación preescolar, ya que es la etapa en la que el niño se encuentra madurando y desarrollando.

El entorno familiar y la comunidad donde vivimos son los primeros lugares donde pasamos la mayor parte del tiempo, sobre todo nuestros primeros años de vida, que es la infancia, es aquí donde los padres tienen la oportunidad de otorgar las herramientas necesarias para que el niño aprenda, pues son ellos los primeros maestros y veladores del aprendizaje de sus hijos.

Hoy en día se sabe que el juego es un recurso necesario para la formación de los alumnos, pues estudios han demostrado que es trascendental para el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico del niño. Un claro ejemplo de esto nos lo plantea la UNICEF (2018) que nos dice que:

mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas. (p.8)

Cuando los niños toman la decisión de jugar no les pasa por la mente en que, si van a aprender o no, pero al llevarlo a cabo se aumentan potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de su desarrollo, ya que al jugar con lo que les agrada, los niños crean habilidades como: comunicación, atención, razonamiento, trabajo en equipo, empatía, memoria, lenguaje, creatividad y resolución de problemas. Es de esa forma en la cual van teniendo un acrecentamiento en su aprendizaje, mediante la práctica en su día a día al relacionarse, integrarse e interactuar con los demás. Por otra parte, también la UNICEF (2018) nos expone que:

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores. (p.8)

Esta actividad lúdica es una de las fuentes más importantes de progreso y aprendizaje, ya que adquiere un valor educativo, en primer lugar, porque despierta la curiosidad, la cual es el motor principal del aprendizaje. En segunda porque actúa como dominante de la superación personal a partir de la experimentación del éxito que es la base de la confianza en sí mismo.

Es por eso que es importante que los niños se relacionen con otras personas como: compañeros del salón de clases, amigos, vecinos, familiares, primos, hermanos, sus propios papás ya que eso les ayuda a conectar y a comprender ciertas cosas que hay en su entorno.

En conclusión, el juego es una actividad primordial que forma parte del desarrollo humano. Esta actividad lúdica, es el medio por el cual los niños aprenden muchas

cosas a la vez, así como a explorar, descubrir, socializar, pensar, a ver un error y buscar la manera de afrontarlo y lo más importante que se divierten mientras lo practican.

En términos generales el juego es la clave por la cual podemos afrontar ciertas circunstancias que se nos presentan en la vida, pues aquí es donde se utiliza la capacidad de imaginar, crear e innovar.

CAPÍTULO IV

PERSPECTIVA DEL JUEGO DENTRO DE LA NEM

Actualmente existe un proyecto educativo que se puso en función desde el año 2013 en México, pero fue hasta el 2019 que se aprobó, este modelo tiene un enfoque crítico, humanista y comunitario; busca formar estudiantes que aprendan a conocerse, cuidarse, valorarse a sí mismos, donde también aprendan a pensar, a relacionarse, a convivir con los demás, adquiriendo valores y por último que aprendan a colaborar e integrarse en comunidad para lograr una transformación social.

El presente capítulo tiene como propósito dar a conocer lo que plantea la nueva escuela mexicana acerca del juego, en los libros de texto del nuevo ciclo escolar y la importancia que tiene el juego dentro del nivel preescolar conocido actualmente como fase 2.

4.1 La Nueva Estructura del Plan de Estudios de la NEM

La Ley General de Educación expone que es importante que los estudiantes desarrollen de una manera inteligente, sensible y emocional su propio cuerpo por medio del arte y la activación física pues esto hace que se desarrollen nuevas habilidades como la seguridad personal y el saber trabajar en conjunto.

Por otro lado, también menciona que las capacidades tienen que ver con distintos aspectos de la vida y no únicamente con habilidades y conocimientos que desarrolla una persona. Estas capacidades tienen que ver con: el tener una vida digna, buena salud, buena alimentación, el desarrollo de la imaginación, el pensamiento y razonamiento; así como una educación que incluya la alfabetización, el desarrollo afectivo y emocional. Asimismo, involucra el reír, jugar y disfrutar de actividades recreativas, como vivir relaciones respetuosas con el medio ambiente y sus formas de vida.

Otro punto que enmarca la LGE es a la Nueva Escuela Mexicana, la cual reconoce el papel fundamental que tienen las familias dentro del aprendizaje de sus hijos, ya que es importante que niñas, niños y adolescentes tengan un apoyo desde casa, no solo en la escuela y que todo recaiga sobre el docente. Para esto es necesario que se establezcan distintos mecanismos de comunicación solidarios pues se reconoce que las realidades que vive cada alumno son distintas, pero que es muy necesaria la participación de las familias no solo para garantizar que la educación de los alumnos se lleve a un buen término, sino para contribuir en la disminución de la violencia en las escuelas.

La Ley General de Educación menciona en el artículo 11° que la función de la Nueva Escuela Mexicana busca la equidad, la excelencia y la mejora de la educación con tal de obtener el máximo logro de aprendizaje de los estudiantes. Tiene como objetivo el desarrollo humano integral del alumno, cambiar al Sistema Educativo Nacional y fomentar una transformación social dentro de la escuela y fuera de ella. (LGE, 2024)

Además, otro punto importante que menciona la LGE es el artículo 18° el cual plantea que en la orientación integral del Sistema Educativo Nacional son importantes “Los conocimientos, habilidades motrices y creativas, a través de la activación física, la práctica del deporte y la educación física vinculadas con la salud, la cultura, la recreación y la convivencia en comunidad” (p.10)

Esto es fundamental pues sabemos que son aspectos que deben incorporarse a los planes y programas de estudio de la educación ya que se busca que los estudiantes se desarrollen como personas comprometidas, con habilidades, valores, que sepan pensar, tomar decisiones y trabajar en conjunto desde su infancia hasta la adultez.

La Nueva Escuela Mexicana quiere brindar calidad en la enseñanza, ya que hay abandono en los diferentes niveles educativos, rezago en áreas como las matemáticas y las ciencias; por ello la NEM busca mejorar el conocimiento, las capacidades y las habilidades de los alumnos desde el nivel preescolar hasta el superior.

Las principales características de la NEM son las siguientes:

Se vincula con la comunidad: en este punto hace referencia a que la educación no sólo puede dejarse en manos de la escuela, sino que es importante la colaboración de las familias. Ya que el objetivo es que se tenga un impacto significativo en el aprendizaje de los alumnos.

Tiene un enfoque humanista: la NEM busca formar alumnos con pensamiento crítico, que se conozcan y valoren así mismos, que tengan diálogo y argumento para el entendimiento de sí mismos y con otras personas donde sepan relacionarse de una manera pacífica y sana.

Valora a las y los maestros como profesionales de la educación: los docentes son los agentes fundamentales para el proceso educativo, pues ellos son los que mejor conocen a sus alumnos y tienen cercanía a sus contextos, saben de que forma enseñar, que estrategias son las que mejor funcionan en el aula. Ellos son los que pueden vincularse con la comunidad para proponer e implementar nuevas formas de enseñanza que aporten a la formación de los estudiantes. Aparte los docentes ejercen su autonomía didáctica de acuerdo a los contenidos, son quienes utilizan herramientas pedagógicas, quienes hacen adecuaciones en el aula y evalúan para mejorar el aprendizaje de los alumnos.

Promueve un nuevo enfoque pedagógico: la NEM propone que los estudiantes ya no aprenderán solo conceptos donde solo memoricen, sino que tanto el docente como estudiantes deberán propiciar la duda, la curiosidad y el deseo por conocer y aprender sobre temas relevantes para su vida personal. Busca que las maestras y los maestros trabajen en conjunto donde puedan brindar experiencias de aprendizaje en el aula, escuela o comunidad.

Promueve el desarrollo de trayectorias educativas: tiene el objetivo de que los estudiantes consoliden un proyecto personal, profesional, productivo y social donde

ingresen desde preescolar hasta la universidad, es decir, que tengan un ingreso y egreso con tal de un desarrollo integral.

La NEM se fundamenta en ocho principios los cuales son:

- A. Fomento de la identidad con México: en este principio se debe fomentar que los estudiantes tengan amor, respeto y aprecio a la patria, a la cultura, a la historia que tiene el país y el compromiso de llevar a cabo los valores plasmados en la constitución política.
- B. Responsabilidad Ciudadana: aquí implica llevar a cabo los derechos y deberes personales como: la honestidad, el respeto, la justicia, solidaridad, lealtad, libertad, equidad, reciprocidad y gratitud entre otros.
- C. La honestidad: la cual es la que todo individuo debe tener ya que hace que genere confianza y es la base de la verdad de los actos que permite una sana relación entre los ciudadanos.
- D. Participación en la transformación de la sociedad: esta debe emplearse para educar personas capaces de construir relaciones solidarias y fraternas que superen la apatía con el fin de lograr la transformación de la sociedad.
- E. Respeto de la dignidad humana: en este punto la NEM contribuye a que el individuo debe ejercer plena y responsablemente sus capacidades. Pues no considera al estudiante como un sujeto aislado, sino como un sujeto moral, autónomo, social, con personalidad, dignidad y derechos.
- F. Promoción de la interculturalidad: aquí se busca la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, pues se debe desplegar una visión abierta de conocer y respetar los orígenes de otras personas.

G. Promoción de la cultura de la Paz: la NEM forma estudiantes que lleven a cabo el diálogo, solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan una solución a los problemas sin que se genere la violencia.

H. Respeto por la Naturaleza y cuidado del medio ambiente: la NEM promueve una conciencia en la que se cuide, proteja y conserve el entorno natural en el que vivimos.

Si considero importante que se incorporen estos principios desde la educación inicial pues esto será de gran apoyo para que los estudiantes tomen conciencia en cada aspecto de su vida y sepan actuar a favor de lo correcto a lo largo de su desarrollo como seres humanos.

Asimismo, la NEM tiene cuatro ejes de acción permanente que la rigen estos son:

Revalorización del magisterio: se basa en reconocer a las maestras y maestros como agentes importantes por la gran labor que hacen en el día a día del proceso educativo, en el que se respeten sus derechos a partir de su desarrollo profesional.

Infraestructura: la NEM debe contar con una infraestructura adecuada para promover el aprendizaje de los alumnos, donde se tenga un espacio y ambiente seguro, donde se puede llevar a cabo el deporte, la música, las actividades artísticas, cívicas y socioculturales, entre otras. Las instalaciones educativas deberán:

- Estar abiertas siete días a la semana, en el horario correspondientes.
- Contar con servicios básicos como drenaje, agua, piso, electricidad y un mobiliario adaptable para aulas.
- Contar con medidas y medios de seguridad como bardas perimetrales, señalamientos internos y externos, seguridad vial, y adaptaciones para personas con discapacidad.

- Las aulas, mobiliarios, laboratorios, bibliotecas y espacios de esparcimiento deberán tener el equipamiento adecuado y suficiente para un aprendizaje colaborativo.
- Contar con medios y medidas adecuados para combatir el deterioro ecológico, se debe tener ahorro y cuidado del agua y la energía eléctrica, reciclaje de desechos con la finalidad de cuidar el medio ambiente.
- Asimismo, deberá tener instalaciones adecuadas para salvaguardarse de los fenómenos naturales que ponen en riesgo la seguridad de los alumnos como terremotos, fríos, lluvia, inundaciones, etcétera.
- Por último, se deberá tener uso de las tecnologías de la información y comunicación como equipos tecnológicos donde se utilicen plataformas abiertas que permitan crear contenidos como aplicaciones y juegos digitales.

Gobernanza: Esta se concibe como la participación de la sociedad como padres de familia, personal docente, directivos, administrativos que hacen que se ponga en servicio la escuela, estos deberán organizarse para su buen funcionamiento, pues es el sitio donde se produce la educación.

Objetivos del aprendizaje, estrategias didácticas y revisión de contenidos: En cuanto a contenidos, Pedagogía y estrategias didácticas deberán ser implementadas de acuerdo a la condición de madurez y capacidad de la edad correspondiente, esto se hace con la finalidad de que se logren los conocimientos, habilidades y capacidades de las niñas, los niños, los y las adolescentes. (NEM, 2018)

Otro aspecto que implemento la Nueva Escuela Mexicana fue que propuso seis fases educativas también conocidas como fases de aprendizaje distribuidas en la educación básica. Abandonando el tradicional esquema de grados o años escolares que ya se conocen en México.

Fase 1: Corresponde de los 0 a los 3 años.

Fase 2: Abarca los tres años de preescolar.

Fase 3: La conforma primero y segundo de primaria.

Fase 4: La conforman tercero y cuarto de primaria.

Fase 5: La conforman quinto y sexto de primaria.

Fase 6: Conformada por los tres años educativos de secundaria.

Por otra parte, tenemos a los Campos Formativos lo cual el Programa de Estudio para la Educación Preescolar (2024) nos plantea que son:

Organizadores que establecen objetos de aprendizaje a desarrollar en las distintas fases y niveles educativos; tienen como propósito abordar temas o problemáticas desde una perspectiva complementaria entre las disciplinas o áreas de conocimiento que se incorporan a cada uno, impulsando con ello una menor fragmentación de los saberes. (p.10)

Estos campos formativos son Lenguajes, Saberes y pensamiento científico, De lo humano y lo comunitario, Ética, Naturaleza y Sociedad cada uno de estos engloba a las materias o asignaturas que ya se conocen como español, matemáticas, física, biología, historia, etcétera.

Dentro de los campos formativos se encuentran los contenidos que se deben abordar en cada campo formativo, nombrando nuevamente al Programa de Estudio para la Educación Preescolar (2024) nos dice que los contenidos son “una disposición de conocimientos y saberes en un Campo formativo que cobran sentido más allá de su significado particular en la relación que se establecen entre ellos” (p.10)

En otras palabras, los contenidos son los conocimientos, procedimientos, habilidades organizadas a partir de acontecimientos y temas de interés, así como situaciones de aprendizaje que se consideran pertinentes establecidas en los programas y planes educativos los cuales se abordan en cada campo formativo.

También están los (PDA) Procesos de desarrollo de aprendizaje el cual es otro componente dentro del programa de estudio el cual describe el aprendizaje que se espera que los alumnos logren en continuidad en cada fase.

Por último, están los ejes articuladores, los cuales también son un componente más dentro de la propuesta curricular del nuevo plan de estudio de la educación y de los campos formativos. Los ejes articuladores son una propuesta para que los alumnos, docentes y familias comprendan y valoren las distintas formas de pensar, sentir, de ver el mundo y la vida en general; a fin de que se pueda avanzar hacia una ciudadanía que reconozca y valore las culturas, sociedades y territorios. Estos son los ejes articuladores:

Inclusión: Contribuye a aceptar que todos los seres humanos somos iguales sin importar su origen, identidad, edad, religión y apariencia física. Este eje busca priorizar la vida y dignidad humana; eliminando la exclusión, el racismo y la desigualdad.

Interculturalidad crítica: Orienta a reconocer, valorar y apreciar que hay diferentes formas de ser, pensar, vivir y de ver el mundo.

Igualdad de género: Busca que se eliminen aquellas barreras que basadas en prejuicios y estereotipos de género que históricamente la sociedad ha acatado como un ejercicio normal.

Pensamiento crítico: Este eje apunta hacia una práctica reflexiva que este orientada al cuestionamiento sobre las cosas que nos rodean en el mundo.

Vida saludable: Este busca que se le dé importancia al buen vivir en comunidad, donde se reconozca el derecho a la protección de la salud individual y colectiva.

Artes y experiencias estéticas: Este eje busca reconocer las experiencias artísticas y estéticas que producen los estudiantes en su relación con la cultura y la naturaleza; como una forma de expresar y comunicar lo que sienten.

Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura: Busca que los estudiantes tengan un acercamiento a la lectura y comprensión a los distintos tipos de textos, desarrollando la reflexión. También busca reconocer las lenguas para que los alumnos sepan comunicarse de forma oral o escrita.

En pocas palabras puedo decir que considero importante que los ejes articuladores, se pongan en práctica dentro de las actividades que vienen en los campos formativos pues estos indicaran tanto al docente como al alumno en que temática del libro se está implementando tal eje.

A continuación, se dará a conocer las finalidades que tiene cada campo formativo. Ya que como sabemos es importante que se mantenga un vínculo temático complementario que permita a los docentes establecer rutas de aprendizaje.

En primer lugar, está el campo formativo de lenguajes: Este campo se constituye a partir de la interacción con el mundo a través del empleo de distintos lenguajes como lo son: la oralidad, la escucha, lectura, escritura, sensorialidad, percepción y diversas producciones orales, escritas, sonoras, visuales y corporales. La experimentación creativa y lúdica son importantes para que los alumnos aprendan a interpretar, elaborar y disfrutar de las diversas formas de comunicación que tiene el país y el mundo.

En este campo se espera que niñas y niños desarrollen sus posibilidades para usar diversos lenguajes, en distintas situaciones cotidianas como: interactuar, expresar ideas, emociones, gustos y opiniones. Es necesario que los alumnos se expresen en su lengua materna, ya sea el español, alguna lengua indígena, de señas o extranjera pues así conocerán la diversidad lingüística, étnica y cultural. Es relevante que los pequeños participen de manera equitativa al expresarse y comunicarse, pues deben dialogar, conversar, narrar, jugar con el lenguaje, cantar y escuchar.

En segundo lugar, está el campo formativo de Saberes y Pensamiento Científico: Este campo busca que los estudiantes tengan la curiosidad por explorar todo aquello que les rodea, como su entorno natural y sociocultural. Aquí los estudiantes deberán tener

comprensión para explicar procesos y fenómenos naturales por medio de la indagación, interpretación y experimentación.

Los alumnos desarrollarán sus habilidades científicas y matemáticas al jugar, enfrentar retos y resolver situaciones de la vida cotidiana. Para esto debe haber ambientes de aprendizaje en dónde tengan oportunidades variadas para jugar y aprender, que los motiven a pensar, a involucrarse, a tomar la iniciativa, a interactuar con otros para fomentar actitudes donde quieran saber y conocer más sobre las matemáticas y la ciencia.

Luego esta el campo formativo Ética, Naturaleza y Sociedades: En este campo se aborda la relación que tiene el ser humano con la sociedad y la naturaleza. Orienta a que los alumnos puedan entender y explicar las relaciones sociales y culturales de las que forman parte.

Su finalidad es que los alumnos tengan conocimiento sobre su contexto familiar y social, sobre las costumbres y los estilos de vida que se comparten. Que tengan responsabilidad en el cuidado y conservación de la naturaleza a partir de la idea de que todos los seres humanos forman parte de ella y que debemos cuidarla para un buen ambiente y desarrollo sano.

Los alumnos deben interesarse por el mundo que les rodea, tomar sus propias decisiones, así como también deben construir experiencias colectivas al jugar, convivir y aprender a lado de otras personas; aceptando y respetando su origen, costumbres, tradiciones, el género, la edad, las distintas capacidades, la condición socioeconómica, las condiciones de salud, la religión, opiniones, la identidad y orientación sexual de los demás.

Por último, esta el campo formativo nombrado De lo Humano y lo comunitario: Este campo busca que los alumnos tengan un aprendizaje a base de experiencias cognitivas, motrices, socio afectivas y creativas que favorezcan la construcción de su identidad, la comprensión de la vida emocional y el cuidado de la salud individual y

comunitaria. Pues lo que se quiere es que los estudiantes aprendan a afrontar los retos que se presentan en la familia, la escuela y su comunidad de una manera consciente.

Los contenidos de este campo contribuyen a que niñas y niños construyan su identidad personal mediante la exploración de gustos e intereses, que desarrollen y fortalezcan sus potencialidades afectivas, creativas, de interacción y solución de problemas. También donde reflexionen y comprendan sus emociones, así como la de otras personas. Además, también lo busca este campo es que las niñas y niños experimenten la importancia de cuidar, mejorar y preservar su salud mediante la actividad física, la cual es necesaria en edades tempranas ya que aparte de divertirse al hacerlo lo vuelven un hábito saludable.

Otro punto fundamental es que los alumnos desarrollen habilidades sociales en la que se implementen normas de convivencia, como tomar turnos, resolver conflictos, compartir material, acaten reglas, la elaboración de ellas, con el objetivo de participar de manera igualitaria en juegos y actividades las cuales pueden ser dentro y fuera del entorno escolar.

Los campos formativos permiten al docente integrar a su enseñanza saberes y conocimientos de distintas disciplinas para que los alumnos puedan ampliar su mirada sobre el mundo y tengan un aprendizaje transformador.

4.2 El Juego en los Libros de Texto de Preescolar

Hay investigaciones científicas que se han hecho en los últimos años, las cuales plantean que la etapa más importante del desarrollo humano es la que va desde que se nace hasta los 8 años de edad. En esa etapa el humano desarrolla competencias cognitivas, bienestar emocional, relación social y goza de buena salud física y mental.

El aprendizaje es importante en cualquier etapa de la vida, pero más en la infancia, pues es donde se produce con mayor rapidez, ya después no se igualará porque de

igual manera en cierta edad dejamos de crecer y de desarrollar. La UNICEF (2018) nos expone que de los 3 años a los 5 años:

Es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. (p.7)

Es por eso que la Nueva Escuela Mexicana lo concibe como una actividad primordial para el desarrollo y aprendizaje del ser humano, sobre todo en la etapa preescolar. Es importante que se garantice y que se estimule su presencia en el ámbito educativo, actualmente la NEM enmarca al juego en un sentido amplio del derecho humano, ya que es un elemento natural y necesario que todo niño debe abordar. Por ello, la NEM propuso para el nuevo ciclo escolar 2024-2025 un paquete de libros, en los cuales se observa que le dan un papel importante a la actividad lúdica. Por lo que, a continuación, se analizan brevemente sus aportaciones.

La NEM propone distintas formas de activar el aprendizaje de las niñas y niños de la fase 2, por eso en los libros de textos se plantean distintas actividades donde se incluye al juego; como lo es en el libro modalidades de trabajo donde se lleva a cabo la organización, acción, conocimientos y saberes de las capacidades humanas. Estas son: Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP) el cual cuenta con las siguientes modalidades: unidad didáctica, centros de interés, rincones de aprendizaje, taller crítico y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) los cuales están diseñados para primero, segundo y tercero de preescolar.

La Secretaría de Educación Pública (2024) menciona en el libro de texto modalidades de trabajo que el taller crítico:

Se basa en el concepto "aprender haciendo", el cual implica acciones reflexionadas e intencionadas sobre un procedimiento que integre diferentes aspectos de la realidad en torno a los cuales las niñas y los niños puedan analizar, pensar, decir y hacer. Los talleres son espacios en los que se fomenta el pensamiento crítico y el aprendizaje, al poner en marcha experiencias y prácticas creativas mediante la elaboración de objetos que son la base para la exploración, el descubrimiento, el juego y el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras. (p.11)

Por ende, este tipo de talleres son importantes ya que los niños crean, experimentan utilizando, sus habilidades, sus sentidos, formulan preguntas, intercambian diálogo y conocimientos con otros compañeros, se expresan empleando el arte, el juego, la dramatización y el reconocimiento del cuerpo. Algo importante que se debe mencionar es que los talleres se deben llevar a cabo por aula, pues deben contar con un amplio espacio ya sea en el salón o cualquier otra parte de la escuela, como el patio.

Pasando a los rincones de aprendizaje el libro de texto gratuito de preescolar llamado modalidades de trabajo (2024) nos define que los rincones de aprendizaje son:

Espacios físicos que posibilitan intercambios diversos y flexibles entre las niñas y los niños, mediante experiencias lúdicas, manipulativas, creativas, exploratorias y de indagación. Estos espacios cuentan con distintos materiales organizados en actividades específicas para que, de manera individual o en pequeños grupos, los niños y las niñas los exploren, experimenten con ellos, usen su creatividad, desarrollen su imaginación y jueguen, con lo cual se fortalece su proceso formativo. (p.17)

Esta modalidad se lleva a cabo a través de espacios organizados que incluyen materiales y actividades que inciten a los alumnos a explorar, experimentar, crear e imaginar. Esta modalidad de trabajo lo que pretende es que los niños sepan tomar decisiones sobre las actividades a realizar en cada rincón, que jueguen, investiguen y exploren a través de la curiosidad, con la finalidad de que vivan la experiencia de acuerdo a sus intereses.

Mencionando de nuevo la CONALITEG (2024) en su libro de texto modalidades de trabajo de preescolar expone que los Centros de Interés son una “Forma de trabajo que posibilita la actividad infantil sobre aquello que les resulte interesante. Los objetos, hechos, seres o sucesos de la realidad se convierten en núcleos que desencadenan acciones para explorar, intercambiar saberes y vivir experiencias diversificadas”. (p.23)

Esta forma de trabajo contribuye a que los alumnos se acerquen de una manera pedagógica a los aspectos que le interesan, ya que parte de la observación directa de objetos, hechos o seres los cuales son elementos de la vida diaria. Un ejemplo de esto, puede ser llevar un animal al aula de clases, este animal puede ser un perro, un pez, una tortuga, un conejo, un pollo o algún otro animal, sin duda será el centro de interés o de atención, pues de esa forma los alumnos podrán observar al animal de cerca, verán sus movimientos que hace, escucharán sus sonidos y sobre todo podrán compartir ideas, experimentarán, y jugarán con sus compañeros.

Pasando a la unidad didáctica, esta forma de trabajo promueve que los alumnos adquieran un desarrollo y aprendizaje significativo de la realidad, donde indaguen con la finalidad de conocer a profundidad y puedan percibir la complejidad acerca de lo que desean saber y conocer. Además, también lo que busca esta modalidad es que los niños de preescolar comprendan, asimilen y construyan nuevas ideas sobre la realidad cotidiana que les rodea a través de la exploración, indagación y comunicación de modo que el juego sea un elemento presente.

En la CONALITEG en el libro modalidades de trabajo de preescolar nos define que el aprendizaje basado en juego (ABJ) es:

Una modalidad de trabajo que rescata las acciones de formación lúdicas como estrategia para el fomento de capacidades relacionadas con aspectos individuales y sociales. Desde esta perspectiva, se pretende propiciar el desarrollo y el aprendizaje de las niñas y los niños, con base en un elemento natural e inherente a ellos: el deseo de jugar. (p.34)

En esta modalidad, se pretende que los alumnos vivan experiencias lúdicas, es decir, que través de distintos tipos de juegos aprendan a convivir sanamente de una forma en la que sepan identificar, concientizarse y transformar las problemáticas sociales por medio de esta modalidad.

Algunos tipos de juegos que se mencionan en esta modalidad son los juegos tradicionales mexicanos como: la víbora de la mar, la lotería, las escondidas, canicas, el avioncito, entre otros que ya conocemos y que hasta la fecha se siguen poniendo en práctica. También se hace mención a los juegos colaborativos o cooperativos, juegos de mesa, juegos de roles o simulación.

Pues se busca que los alumnos participen, ya que así conocerán la forma de llevarlo a cabo. Esta experiencia permite que se conozca más sobre el juego que se abordará, las reglas, el procedimiento que hay que seguir y la responsabilidad. Otro punto importante que hay que mencionar es que no es necesario e indispensable incorporar materiales específicos para jugar, ya que se pueden elaborar y por otra parte es que hay juegos en los que no se requieren.

Por último, tenemos la modalidad de Proyecto la cual la CONALITEG (2024) en el mismo libro modalidades de trabajo de preescolar nos expone que esta modalidad:

propicia el desarrollo del plano didáctico para la implementación de procesos formativos desde un enfoque integral, con el fin de dar atención a una necesidad social (problema, aspecto a mejorar, tema de interés, situación cotidiana o acontecimiento) a través del abordaje de procesos de indagación organizado alrededor de cuestionamientos y experiencias que parten de la realidad y responden a una necesidad susceptible de ser abordada por las niñas y los niños, en beneficio de la vida cotidiana en el aula, la escuela y la comunidad, y en favor de suscitar transformaciones sociales. (p.39)

Esta modalidad lo que pretende es que los docentes utilicen las herramientas y sus conocimientos necesarios para que se pueda trabajar con el alumnado a lo largo del ciclo escolar, en el que se involucre a la comunidad escolar, padres de familia con la

intención de se le brinde la atención a una necesidad social, la cual puede ser algo que esté ocasionando algún problema, para esto es importante que se aborde una indagación organizada en la que halla cuestionamientos y experiencias, pues así los niños también obtendrán un aprendizaje significativo.

Los proyectos como se mencionó anteriormente, ayudan a que los niños exploren la realidad desde los espacios de su vida cotidiana, pero para esto sea posible debe llevarse a cabo con personas conocedoras sobre la situación que los oriente durante el proceso. El proyecto que decidan emprender deberá sobrepasar los límites de una materia o asignatura, ya que debe emplearse la disciplina, la vivencia, la reflexión, la interpelación y la acción. Un ejemplo de esto podría ser sembrar un huerto o adoptar a algún animal, lo cual es importante que no se abandone la acción y que se lleven a cabo todos los cuidados que conlleva de manera permanente.

Por otro lado, está el libro de texto nombrado Jugar e imaginar con mi material manipulable para primer, segundo y tercero, el cual tiene el mismo nombre para los tres grados, pero cambia el contenido, ya que se presentan distintas actividades.

Esta serie de actividades se enfoca principalmente en el recortado y pegado. Por ejemplo, en el libro de texto de primer grado al principio se muestra un domino de objetos y colores, luego se muestra otra actividad que lleva por nombre mi pizarra de recordatorios donde las imágenes son: una pelota, un niño saltando la cuerda, niños leyendo un libro, un cepillo de dientes, pintura con un pincel, comida.

En otra actividad nombrada juguemos a ensartar aparece un águila, un colibrí, un caballo y una tortuga donde cada imagen del animal tiene agujeros alrededor donde los niños podrán insertar estambre o lo que el docente les indique. Otra actividad es juguemos a crear historias donde se presentan una serie de imágenes donde se muestran niños realizando distintas actividades, esto con la finalidad de que desarrollen su imaginación.

Luego se muestran imágenes de una serpiente, una jirafa, una sandía, un perro salchicha, un cocodrilo, una zanahoria las cuales se tienen que recortar ya que son rompecabezas. También aparecen unas mascararas las cuales expresan distintas emociones, títeres, figuras geométricas, imágenes de la basura orgánica e inorgánica, las partes del cuerpo, imágenes de la comida saludable y no saludable; y también se muestran imágenes de niños en la escuela jugando, corriendo, en el salón de clases las cuales llevan por nombre jugamos y nos cuidamos.

En el de segundo grado se aprecian imágenes de animales como: el lobo mexicano, mapache, ajolote, la vaquita marina, los cuales hay que recortar y serán útil para alguna obra de teatro o algún cuento, descripción del animal. Luego en otra página aparecen distintas cantidades del 1 al 10 de juguetes mexicanos como: el yoyo, el trompo, las maracas, la matraca, la pirinola, canicas, carritos de madera y muñecas.

También se muestra un tablero con casillas enumeradas del 1 al 20 las cuales aparte de tener el número tienen distintas imágenes las cuales son distintas emociones, se aprecian signos de interrogación que significa pregunta, las estrellas, son un reto, las sillas se retroceden dos casillas o se espera un turno para volver a lanzar.

Aparte están las tarjetas las cuales tienen las mismas imágenes que tienen las casillas. En este juego se da la instrucción de que el niño puede colorear las imágenes que se muestran a blanco y negro.

Esta actividad lúdica se lleva a cabo entre 2 o más participantes, los cuales tendrán que lanzar el dado para poder avanzar, una vez que se esté en la casilla se tendrá que sacar una tarjeta que tenga la misma imagen de la casilla donde cayó el dado y se hará lo que indica la tarjeta hasta llegar a la meta que es el número 20.

Además, se muestran animales pequeños y grandes, esto para que los niños sepan diferenciar los tamaños. Aparece el plato del buen comer donde los niños podrán poner las frutas y verduras que más les gusta su sabor. Nuevamente aparecen rompecabezas en forma de triángulos, el alfabeto móvil donde se pueden observar las

letras mayúsculas y minúsculas. Aparecen también las monedas de uno, dos, cinco y diez pesos las cuales se pueden ocupar jugando al ir de compras a la tienda o al mercado en el salón de clases.

En el libro de tercero se muestran tarjetas con distintos nombres y otras tarjetas con distintos dibujos de objetos, comida y animales; las cuales son para que los niños jueguen a las adivinanzas. Vienen nuevamente las monedas mexicanas de uno, dos, cinco y diez pesos. Imágenes de animales mexicanos, el cuerpo humano de una niña y un niño donde se aprecian algunos órganos. Los números y el alfabeto móvil. Aparece el tangram el cual ya conocemos porque se pueden armar distintas figuras.

Aparecen también ilustraciones del grito de dolores, la independencia de México las cuales son de apoyo para que se lleve a cabo alguna obra reforzando el tema, ya que son recortables. Esta la lotería con otro tipo de dibujos, pero haciendo referencia a la cultura mexicana. Por otra parte, se observa también imágenes de lo que se puede ser de grande como un policía, un doctor, un chef. Se muestran también dos rostros y aparte los ojos, boca, cejas, nariz con distintos semblantes a las emociones que tiene el ser humano y también se plantean algunas rimas y una obra de teatro con personajes haciendo referencia a la Nueva Escuela Mexicana.

Todas estas actividades que aparecen en el libro de texto Jugar e imaginar con mi material manipulable son recortables, las cuales son de gran apoyo para los alumnos pues, mediante estas, se divertirán jugando y aprendiendo, pero sobre todo desarrollarán sus habilidades motoras, artísticas y de coordinación. Ya que al recortar estarán manipulando no solamente las tijeras, si no pequeños movimientos con las manos y muñecas.

Al recortar, los alumnos potenciarán su creatividad, su coordinación, su concentración y aparte podrán desarrollar otras habilidades como escribir, amarrar las agujetas de sus tenis o abotonarse la ropa. Todas estas actividades que se presentan en el libro de texto deben ser guiadas y orientadas por el docente o el padre de familia esto para que ocurra alguna incidencia.

Por otra parte, está el libro llamado Crianzas para la libertad: Libro para las familias el cual está dirigido para estas. Como sabemos la familia es el primer vínculo social que tienen los niños y uno de los más importantes en la etapa inicial de su vida.

Por ello, este libro propone que se tengan otras maneras de llevar a cabo la crianza, pues lo que busca es que se desprendan patrones opresivos heredados para así construir nuevas prácticas de crianza basadas en el respeto y el amor.

Es por eso que en el libro de texto se plantea que surge una nueva propuesta para educar a los niños por medio del juego, llamada las prácticas de crianzas lúdicas.

El libro Crianzas para la libertad (2024) señala que: “Las crianzas lúdicas establecen entornos seguros, afectivos y significativos que permean las relaciones entre adultos, las niñas y los niños mediante el juego, el arte, las actividades deportivas o el ocio”. (p.19) Es importante tener en cuenta que la crianza de los niños debe tener un espacio seguro, lleno de amor y cariño donde puedan realizar cualquier actividad con confianza, esto no solo debe llevarse a cabo en casa con la familia sino también en su entorno escolar, pues la escuela es la segunda casa de los niños.

El libro de texto Crianzas para la libertad: Libro para las familias (2024) expone que la crianza lúdica tiene tres componentes que la constituyen los cuales son:

- Cuidado receptivo: se refiere a toda interacción que favorezca las actividades de juego y comunicación entre las niñas y las personas encargadas de sus crianzas.
- Oportunidades de aprendizaje: son todas aquellas situaciones que los progenitores o acompañantes brindan a las niñas para aprender, por ejemplo, juegos sencillos como decir adiós con la mano.
- Protección y seguridad: quiere decir que las niñas deben sentirse a salvo en su relación con sus progenitores o cuidadores para construir apegos saludables. (p.19)

Estos tres componentes son considerables puesto que hay que tener en cuenta que es necesario que las personas encargadas de la crianza ya sean los padres, abuelos u otros pasen tiempo realizando actividades donde haya esa convivencia sana y segura donde los niños aprendan.

Se pretende que el juego ofrezca experiencias donde las niñas y los niños desarrollen interacciones creativas y alegres. Para esto no es necesario que los padres de familia o las personas a cargo tengan algún manual o cierto tipo de material, ya que se pueden apoyar de lo que tengan a su alcance de sus posibilidades.

Otro importante que es necesario es que los cuidadores se den el tiempo para crear rutinas donde se lleve a cabo el juego, se recomienda una agenda semanal donde estén anotadas las actividades que desarrollarán y el tiempo que se les dedicará a cada una de ellas, esta debe incluir recortes o dibujos alusivos a las actividades que se deben realizar, esto será como una planeación hecha por los padres y llevada a cabo en casa.

Las niñas y los niños deben conocer las actividades que forman parte de su vida diaria, así como contar con un ambiente organizado, seguro y permanente, sin importar que tan saturados estén los días, ya que siempre deben tener tiempo para que puedan jugar y divertirse pues aparte de ser un derecho es fundamental para el bienestar y la salud.

Se sugiere que los momentos de la rutina diaria vayan acompañados de estímulos sonoros, es decir, canciones y también que se pongan en práctica juegos estructurados, ya que a través de las reglas se estimula el seguimiento de indicaciones y hace que las niñas y los niños puedan cumplir con la tarea asignada de una forma autónoma.

Los infantes como se ha mencionado antes aprenden de muchas formas: preguntando, intentando, explorando e imitando. Es en la edad preescolar donde cada día es una nueva oportunidad para aventurarse, ya sea jugando en el patio de la escuela a la hora

del recreo, observando insectos o creando algo con sus propias manos. El libro de texto *Crianzas para la libertad: Libro para las familias (2024)* plantea que:

A las niñeces les encanta jugar, es la actividad a la que dedican más tiempo y que más solicitan hacer. Por ello, esta actividad debe ser aprovechada para apoyar sus procesos de aprendizaje y usar el juego como una oportunidad valiosa para compartir tiempo de disfrute. (p.43)

En efecto, ya que los niños cuando están en la escuela muchas veces se acercan al maestro para preguntarle a qué hora van a salir al recreo para poder jugar o cuando están en casa, se acercan a los padres para pedir permiso para salir a jugar o para que algún amigo pueda pasar a jugar con ellos adentro de su casa.

Otro punto importante que se menciona en el libro de texto es que los niños deben tener hábitos saludables, como la higiene, el comer sano, dormir temprano y las horas adecuadas; el realizar activación física pues el libro *Crianzas para la libertad (2024)* destaca que “el juego es el medio principal en el que las infancias se mueven cotidianamente y es una de las formas para introducir la actividad física”. (p.107)

Esta actividad debe ser activa en los niños y llevada a cabo de forma natural donde disfruten al realizarla ya sea en el hogar, en la escuela o en su comunidad. Pues al no activar el cuerpo se corre el riesgo de que los niños sufran de sobrepeso u obesidad.

Desde el juego es posible que se formen los hábitos saludables, con él solo hecho de acompañar a los niños a la hora de su aseo personal donde se les cante una canción, se les cuente un cuento o que participen en alguna actividad recreativa en la escuela. Es necesario que en el entorno donde viven los niños se incorporen otras actividades donde se generen hábitos saludables, como actividades deportivas y lúdicas, la construcción de juegos en parques donde disfruten de un descanso en familia.

Considerando que el juego beneficia muchos aspectos en la vida del ser humano, sobre todo el de la infancia, otro punto importante es que a través de él se puede crear autonomía, autoestima, seguridad y confianza en los pequeños. Para que esto sea

posible es necesario que los padres o tutores a cargo participen acompañando a los infantes en juegos familiares donde sientan unidad.

Algunos juegos que se sugieren son las escondidas, las atrapadas, carreritas y juegos de mesa. Ya que estos ofrecen momentos de diversión, seguridad, confianza, así como el saber ganar y perder. Otros serían los de construcción como el armar figuras con bloques o armar figuras con plastilina. Estos también ayudan a que los pequeños liberen su estrés y mejoren su ánimo.

CAPÍTULO V

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE EN LOS CAMPOS FORMATIVOS DE NIVEL PREESCOLAR

En la actualidad la Nueva Escuela Mexicana propuso un nuevo enfoque pedagógico que plantea que los alumnos ya no aprenderán a memorizar contenidos ni conceptos teóricos, sino que el docente buscara la forma en que el estudiante este motivado por conocer y aprender sobre temas importantes para su vida.

En este sentido el trabajo pedagógico cobra sentido ya que el docente podrá diseñar, construir o seleccionar diversas estrategias metodológicas que favorezcan el aprendizaje de las niñas y niños dentro de los campos formativos.

Es por eso que en este capítulo se plantearan estrategias a base de juegos que ayudarán a que los alumnos participen, interactúen y experimenten teniendo una perspectiva socioafectiva dentro del aula.

Pues lo que se busca es que se lleven a cabo momentos donde se involucre el movimiento corporal y la ejercitación mental no solo de los estudiantes sino también en los maestros, con la finalidad de que se mantenga la atención, la relajación y la continuidad de las actividades.

Mediante las estrategias se fomentará un aprendizaje colaborativo, es decir, donde los estudiantes aprenderán a trabajar en equipo, a reflexionar, a intercambiar ideas de manera oral o por escrito donde construirán nuevos significados. Estas actividades deben estar ligadas a las artes y lo lúdico, contextualizando el entorno de los estudiantes.

Hay que recalcar que las estrategias a base de juegos son activas y participativas, donde se pone en práctica el cuerpo y los sentidos, potenciando autonomía en el aprendizaje de las niñas y niños. A continuación, se plantearán los juegos que beneficiarán el aprendizaje de las niñas y niños del nivel preescolar.

5.1 Juegos que Favorecen el Aprendizaje en el Campo Formativo de Lenguajes

Adivinanzas

En este campo formativo el lenguaje oral es el principal agente por el cual las niñas y niños aprenden palabras nuevas e incluso juegan a inventarlas. El lenguaje ayuda a la expresión, comunicación e interpretación de ideas y pensamientos. Además, a través de él, los alumnos escuchan, prestan atención, potencian su imaginación, creatividad y sus emociones.

Las adivinanzas serán una herramienta importante que ayudara a los niños a desarrollar su inteligencia y su pensamiento crítico; ya que al resolverlas los alumnos prestan atención escuchándolas y tratan de comprender el lenguaje para saber y decir la respuesta. Estas son un tipo de acertijo que se plantean como un juego de palabras en el que hay comunicación entre dos personas, el que enuncia la adivinanza en este caso (el docente) y el destinatario (los alumnos) quienes tratan de adivinar la respuesta.

Las siguientes son adivinanzas muy populares que ya se conocen, pues han estado planteadas en algunos libros de texto como el de español lecturas, segundo grado (1984):

Soy más alto que un pino, y peso menos que un camino. (El humo)	Tamaño como una nuez, sube al monte y no tiene pies. (El caracol)
En el mercado estoy negrito, llego a la estufa y me pongo rojito. (El carbón)	Alto caballero, con capa dorada, gorra colorada y espuela de acero. (El gallo)
En la calle me toman, en la calle me dejan; en todas partes entro, de todas partes me echan. (El polvo) (p.56)	(p.81)

<p>Retumbó en los cielos con fuerza y vigor; y doy esperanzas al buen labrador. (El trueno)</p> <p>En el cielo me he formado blanco, redondo y helado; caigo como caniquita y voy contento botando como piedrita. (El granizo)</p> <p>Millares de soldaditos van unidos a la guerra; todos arrojan sus lanzas, que caen de punta en la tierra. (La lluvia) (p.15)</p>	<p>Voy por el bosque, por la pradera, y doy a todos agua muy fresca.</p> <p>No soy ni ancho ni muy profundo, más soy encanto de todo el mundo. (El arroyito)</p> <p>SEP, Mi libro de segundo, Lecturas. (68)</p> <p>Rizan mis aguas ligeros vientos, y muy tranquilo es mi existir.</p> <p>Los patos viven en mí contentos, y con su charla yo soy feliz. (El lago)</p> <p>SEP, Mi libro de segundo, Lecturas. (p.69)</p>
---	---

Trabalenguas

Como sabemos los trabalenguas son frases o textos que se caracterizan por ser difíciles de pronunciar de una manera rápida y porque contienen sílabas repetidas.

Los trabalenguas son un conjunto de palabras de difícil pronunciación y de sonidos similares que se recitan con la mayor rapidez posible. Es una forma de juego muy entretenida cuya función principal es hacer que las niñas y niños los pronuncien sin equivocarse, y que se diviertan mientras lo intentan. (Palate, 2021)

A continuación, se presentan algunos trabalenguas de los libros de texto de la SEP 1981-1982.

Tres tristes tigres tragaban trigo en tres trastos, sentados en un trigal.

Sentados en un trigal, en tres tristes trastos tragaban trigo tres tristes tigres.

SEP, Mi libro de segundo, Lecturas. (p.116)

Pepe pecas pica papas con un pico, con un pico pica papas Pepe Pecas.

Buscaba en el bosque Francisco a un vasco bizco tan brusco, que al verlo le dijo un chusco: Busco al vasco bizco brusco.

Podador que podas la parra, ¿qué parra podas? ¿Podas mi parra o tu parra podas? Ni podo tu parra ni mi parra podo, que podo la parra de mi tío Bartolo.

Español Tercer grado Lecturas (1982). SEP (p.25)

Se desconocen los autores de algunos trabalenguas ya que se han transmitido por tradición oral a lo largo de los años. Los trabalenguas son muy empleados en los libros y clases de las etapas iniciales de la formación educativa, pues benefician a que los alumnos vayan perfeccionando su lenguaje.

Canciones

Las canciones infantiles son importantes ya que potencian el desarrollo del habla, intelectual, auditivo, sensorial, motriz y social de las niñas y los niños. Estas capacidades se logran a través del oído. En Mi libro de segundo, Lecturas de la SEP (1981) se plantean las siguientes canciones:

Arroz con leche, me quiero casar con una señorita de San Nicolas, que sepa coser, que sepa bordar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar, ¡con esta sí! ¡con esta no! ¡con esta señorita me caso yo! (p.32)

Cu-cú, cantaba la rana, Cu-cú, debajo del agua, Cu-cú, pasó un caballero, Cu-cú, vestido de negro, Cu-cú, pasó una gitana, Cu-cú, vestida de lana; y comiendo pan; le pedí un pedazo, no me quiso dar; la cogí del brazo y la hice bailar. Si el Cu-cú te gusta volveré a empezar. (p.52)

Incluir las canciones infantiles en el nivel preescolar es esencial para fomentar el aprendizaje de los alumnos, puesto que juegan un papel trascendental en su desarrollo como alumnos y como seres humanos.

Es a través de las canciones donde los pequeños pueden explorar, expresar y experimentar sus emociones. Además de que tiene el beneficio de mejorar el lenguaje, la coordinación corporal y la socialización con otras personas.

5.2 Juegos que Favorecen el Aprendizaje en el Campo Formativo Saberes y Pensamiento Científico

En este campo es importante que se implementen y se refuercen; habilidades científicas y matemáticas en la que los alumnos observen, exploren e interactúen con su entorno, donde descubran, indaguen e interpreten sus propias concepciones sobre el mundo teniendo la capacidad de pensar, reflexionar, hacer y comunicar a otros.

Se sabe que cada alumno aprende de diferente manera y a su propio ritmo, por eso es importante poner a su disposición herramientas que apoyen y faciliten su aprendizaje, tales como fichas, balanzas, calendarios, material de construcción, recipientes de distintos tamaños, geoplanos, dados, tangram y componentes de la naturaleza como piedras, semillas, entre otros. A continuación, se plantearán algunos juegos que se pueden implementar en el aula de clases:

Tangram

El tangram también es conocido como la tabla de la sabiduría, este es un rompecabezas de origen chino que está compuesto por siete piezas, las cuales son: un romboide, un cuadrado y cinco triángulos.

Este se puede utilizar como un recurso didáctico, pues su objetivo es que los niños puedan crear diferentes figuras utilizando las siete piezas. Además, desarrolla habilidades mentales y conceptos geométricos.

El tangram es un puzzle, pues al acomodarse de la forma adecuada se pueden formar figuras. El tangram es un juego libre ya que los niños al tenerlo en sus manos, puedan formar las figuras que ellos quieran, la cual está a su imaginación y creatividad de cada quien.

Este juego tiene un interés didáctico ya que, con él, los alumnos: Reconocen las figuras, qué lo componen, experimentan otras formas geométricas, componen y descomponen las figuras, calculan las áreas y perímetros de las piezas, ordenan las piezas y las clasifican.

Bloques de construcción

Los bloques de construcción son juguetes de madera o plástico que se utilizan para crear figuras, estructuras o composiciones, estos pueden ser de distintos colores y tamaños. Los bloques de construcción son también una herramienta de aprendizaje donde los niños disfrutan y estimulan su creatividad; el desarrollo cognitivo, social y emocional.

Los niños en la educación preescolar llevan a cabo una gran variedad de acciones en situaciones de exploración, manipulación y experimentación. Al jugar con los bloques los niños se concentran en: armar y desarmar, manipulando las piezas para buscar la forma de llegar lo más alto que se puede, por ejemplo, construyendo una torre o un castillo.

Con los bloques de construcción los niños aprenden habilidades matemáticas como:

- Contar los bloques
- Reconocer las figuras geométricas
- A sumar y a restar
- Clasificar los bloques ya sea por tamaño o por colores
- A ordenarlos por su tamaño, ya sea del más chico al más grande o viceversa.

También desarrollan su habilidad científica:

- A observar y conocer sus tamaños y texturas

- A comparar que construcción es la más grande o la más alta.
- Causa y efecto, que se den cuenta que pasa cuando a la torre le ponen un bloque demasiado grande.

Otro punto, es que aprenden a socializar:

- Aprenden a compartir con sus demás compañeros
- Aprenden a reconocer los sentimientos de sus otros amigos o compañeros cuando le quitan los bloques o le desarmen la figura que construyeron.
- Aprenden a esperar turnos cuando esperan a que otro compañero desocupe los bloques para que después pueda jugar con ellos.

Rayuela

La rayuela es un juego tradicional infantil que consiste en lanzar un objeto (este puede ser una piedra) sobre una serie de casilleros enumerados del 1 al 10 dibujados en el suelo y saltar sobre ellos, para llegar a la meta. Este juego ayuda a que los niños desarrollen su coordinador corporal, su agilidad, el equilibrio y el movimiento.

El juego de la rayuela también es conocido como el avioncito, en mis tiempos le decíamos el cabezón. Este juego va trazado en el piso o en la tierra. Debe tener 10 casilleros o más si se desea ampliar, ya que tiene varias maneras de hacer el dibujo.

Lo primero que se tiene que hacer es trazar los casilleros: el uno, el dos y el tres, cuatro y cinco van juntos en la misma línea; después sigue el seis, siete y ocho van juntos sobre la línea, al igual que el cuatro y el cinco; después sigue el nueve y por último el diez, el cual va dibujado dentro de un círculo gigante.

Se juega arrojando el objeto ya sea una piedra o alguna tapa de refresco sobre la rayuela, empezando por el número uno. Después se empieza saltando con una pierna

o en dos dependiendo porque casilleros se deban pasar; se debe evitar pisar el casillero o la línea donde cayó la piedra.

Una vez superado, (que no se haya tocado la piedra o alguna línea) se retira la piedra y se sigue saltando hasta llegar a la meta, la cual es el número diez. Es más fácil retirar la piedra cuando hay dos casilleros que se pueden tocar al mismo tiempo, como, cuatro y cinco o siete y ocho. Pierde la niña o el niño que tira mal la piedra, que pierde el equilibrio pisando la raya limitante que divide a los casilleros.

Hay que mencionar que dentro de este campo son importantes los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, como el usar los números en juegos dentro del aula. Como hacer que los alumnos digan en orden los números que conoce y vayan ampliando su rango de conteo.

5.3 Juegos que Favorecen el Aprendizaje en el Campo Formativo Ética, Naturaleza y Sociedad

Se busca que niñas y niños se formen dentro de una sociedad activa y responsable, por eso es importante que se lleven a cabo actividades vivenciales y colaborativas donde se reconozcan como integrantes de su comunidad, apreciando su cultura y poniendo en práctica sus derechos, lo cual implica que sean reconocidos y respetados por los demás.

A continuación, se mencionarán algunos juegos que se plantean en el Libro de Texto Gratuito Modalidades de trabajo para la acción transformadora y el codiseño. Fase 2:

Juego "¿Quién ha...?"

Este consiste en plantear preguntas referentes a situaciones en las que los derechos tengan presencia, como: ¿quién ha podido jugar en casa o en la escuela?, ¿quién ha recibido cuidados médicos cuando se enferma?, ¿quién tiene una casa donde vivir?, entre otras que consideren incluir, de acuerdo con el contexto de las niñas y niños.

Para continuar, se puede presentar una fotografía de un recién nacido y pedir a los alumnos que la observen con atención para después preguntarles lo siguiente: "¿Qué necesita un bebé para poder vivir?", "¿Quién debe cuidarlo?", "¿Cómo debe hacerlo?", "¿Por qué?".

Es conveniente tomar nota de las ideas que mencionen los alumnos, y a partir de ellas, comentar que todas las personas, desde que nacen, tienen derechos y que, las niñas y los niños deben ser protegidos por las personas adultas.

Es importante que, al terminar el juego, los alumnos reflexionen acerca de lo que necesitan para sentirse seguros y protegidos, quiénes los cuidan y protegen, qué hacen para cuidarlos, a quién pueden recurrir si les pasa algo o si tienen alguna dificultad.

Otro punto importante es que los alumnos aprendan a relacionarse con otras personas como sus compañeros de clases, donde se lleven a cabo juegos donde se promueva la inclusión y el respeto; esto con el objetivo de que experimenten y reconozcan los lazos de convivencia respetuosa. Por ello se plantea el juego de:

Los quemados

Este es un juego dinámico también conocido como "los ponchados" que consiste en donde dos equipos buscarán "eliminar" a sus rivales, lanzando una pelota para tocar a los jugadores contrarios y así "quemarlos" o eliminarlos del partido.

El equipo que elimine a todo el equipo contrario o tenga mayor número de jugadores activos al final de la partida será el ganador.

Este juego tiene acuerdos que deben seguirse para una sana convivencia:

- Deben establecerse dos equipos.
- Plantear turnos para que todos participen.

- Se dispone de bases, que los jugadores deben tocar.
- Cuando la pelota toca alguna parte del cuerpo a los jugadores, estos pierden un punto.
- Una vez eliminado, el jugador no puede volver a entrar en el mismo juego, pero sí en los siguientes.

En este juego se sugiere que se utilice una pelota de hule ya que estas no pesan tanto y hay ocasiones en las que pueden lastimar o violentar a los demás participantes; por ejemplo, lanzando la pelota demasiado fuerte.

Es necesario reconocer que cada niño tiene sus propios límites físicos y emocionales, por eso es importante no forzarlos a asumir actividades en los que no se sientan cómodos. Se recomienda que se tomen acuerdos que les permitan sentirse bien y convivir pacíficamente ante las diferencias que puedan surgir.

Es conveniente que se les mencione a los niños que, en un juego colaborativo, no hay ganadores ni perdedores, que no se trata de competir y ganar; sino de vivir la experiencia a lado de sus compañeros y apoyarse unos a otros, con la finalidad de que todos participen y se sientan incluidos, valorados y seguros. Una opción de juego que promueve la colaboración es:

El juego de los canastos

En este juego se requiere cuatro canastos o recipientes con esa forma, pelotas de papel, de preferencia que sean hojas de reúso y un gis.

Este juego consiste en dibujar con el gis, un círculo grande de aproximadamente 3 metros de diámetro, en el piso o patio de la escuela.

Dentro del círculo, se colocarán 3 o 4 participantes y cada uno sostendrá una canasta o recipiente con esa forma. Estos cuatro jugadores solo deben moverse o girar dentro del círculo, sin salirse de él.

Las pelotas de papel se les dará a los demás niños, quienes estarán fuera del círculo y quienes lanzarán al aire las pelotas intentando meterlas en alguna de las canastas.

Quienes tengan los canastos deberán hacer lo posible para que, sin salirse del círculo puedan atrapar las pelotas, por su parte, quienes lancen deberán ayudarse para recolectar las pelotas que caigan al suelo e intentar encestarlas todas en alguna de las canastas. El juego termina cuando todas las pelotas hayan quedado dentro de las canastas.

Al finalizar el juego es importante, que las niñas y niños tomen acuerdos sobre:

- Las acciones que se deben realizar para cuidar la integridad de otro compañero.
- El sitio desde el que podrán lanzar las pelotas.
- Cómo se establecerán los roles y turnos de participación.

Estos juegos promueven oportunidades para convivir y compartir con los demás; ya que se encuentran orientados por reglas y acuerdos que benefician el desarrollo ético, emocional y social de los alumnos.

5.4 Juegos que Favorecen el Aprendizaje en el Campo Formativo De lo Humano y lo Comunitario

En este campo se busca que los alumnos aprendan a través de experiencias cognitivas, motrices, socioafectivas y creativas que les permita su construcción personal y social. Con base a lo anterior, es importante que se incorporen juegos orientados a identificar y fortalecer sus conocimientos, saberes y valores. Por eso, es conveniente plantear las siguientes actividades lúdicas:

Juego de detectives

Para esta actividad se debe mostrar un croquis que represente al salón de clases, (es necesario que sea de un tamaño que permita su visualización).

Se debe entregar a los alumnos sobres (pueden ser de papel) que en su interior se encuentren piezas de rompecabezas que formen señales como las de:

- Un punto de reunión
- Evito correr
- Evito gritar
- Avanzo sin empujar
- Una cruz roja
- Un extintor
- Entre otras que sean pertinentes de acuerdo a su contexto

Estos sobres deben ocultarse muy bien dentro del aula, luego se debe mostrar a los alumnos el croquis del salón de clases y preguntarles si saben qué es. Es importante que se escuchen sus ideas y que se les dé una explicación breve sobre el juego a realizar.

Luego se le pedirá a las niñas y niños que observen con atención el croquis del salón, para que puedan localizar y mencionar la ubicación de algunos elementos como: la entrada, las ventanas, el pizarrón, algún mueble u otros objetos.

Al inicio de este juego se deben mencionar la orientación de algunos objetos, para que posteriormente, los alumnos los interpreten; por ejemplo:

¿Qué hay entre el pizarrón y la puerta?, ¿qué hay abajo de la ventana?, ¿qué está junto al mueble donde se colocan los crayones?

Después el docente les mencionara que en diferentes partes del aula hay sobres que deben encontrar, ya que contienen piezas de rompecabezas, que deberán armar.

Los alumnos se organizarán en equipos y se les pedirá que observen atentamente el croquis ya que dentro de él están unas pequeñas marcas que indican el sitio donde se encuentran los sobres.

Si algún niño encuentra primero algún sobre, deberá apoyar a sus demás compañeros mediante instrucciones de orientación (arriba, abajo, delante, detrás, derecha e izquierda) y de proximidad (cerca, lejos, junto, etcétera).

Cuando terminen de encontrar los sobres y de armar los rompecabezas; se les hablara sobre la función que tienen cada señal en la vida diaria. Para esto se pueden plantear situaciones en las que se deban reconocer la presencia de éstas, es importante que se les muestren imágenes de los lugares donde se encuentran.

Otro juego es el de "¡sedentarios y nómada!"

En este juego los niños deberán realizar un círculo en un espacio amplio, este puede ser en el patio de la escuela.

Se les explicara que cuando escuchen la palabra sedentarios deberán quedarse quietos o sentarse sin moverse; y cuando se mencione la palabra nómadas tendrán que moverse nuevamente.

Al terminar de jugar es importante que se promueva la reflexión por medio de láminas, imágenes o diapositivas donde se observen a niñas y a niños que están sentados y otras donde se muestren a niñas y niños que están jugando, corriendo, saltando, manipulando objetos.

Este juego tiene la finalidad de que los alumnos lleven a cabo las acciones motrices, como la coordinación de sus movimientos, el equilibrio, la precisión, el control donde al mismo tiempo involucren la actividad física previniendo el sedentarismo.

La tía Mónica

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve los hombros, los hombros mueve así, así mueve los hombros, los hombros mueve así.

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve los codos, los codos mueve así, así mueve los codos, los codos mueve así.

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve los brazos, los brazos mueve así, así mueve los brazos, los brazos mueve así.
Hombros, codos, brazos, u-la-la

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve la cadera, la cadera mueve así, así mueve la cadera, la cadera mueve así.

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve las rodillas, las rodillas mueve así, así mueve las rodillas, las rodillas mueve así.

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve las piernas, las piernas mueve así, así mueve las piernas, las piernas mueve así.

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve las piernas, las piernas mueve así, así mueve las piernas, las piernas mueve así. Caderas, rodillas, piernas, u-la- la

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve el ombligo, el ombligo mueve así, así mueve el ombligo, el ombligo mueve así.

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la. Así mueve la cabeza, la cabeza mueve así, así mueve la cabeza, la cabeza mueve así.

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras, le hacemos u-la-la.

Así mueve todo el cuerpo, todo el cuerpo mueve Así, así mueve todo el cuerpo, todo el cuerpo mueve Así. Ombligo, cabeza, todo el cuerpo, u-la-la.

La tía, la tía, la tía Mónica, la tía, la tía, la tía Mónica, la tía, la tía, la tía Mónica, la tía, la tía, la tía, la tía Mónica, u-la-la.

Este juego tiene la importancia de que los alumnos experimenten el movimiento a través del juego y los motiva a que quieran seguir aprendiendo.

Las estrategias que se sugieren en este capítulo parte de favorecer el aprendizaje de los alumnos de nivel preescolar de acuerdo los beneficios de educación que plantea la Nueva Escuela Mexicana, donde los alumnos puedan contribuir al contexto en el que se desarrollan. Es importante que se diseñen propósitos que busque generar en los alumnos aprendizajes significativos que les permita llevar a cabo buenas y mejores acciones para mejorar su entorno no solo personal, si no, escolar, comunitario, nacional y global; donde pongan en práctica sus conocimientos de una manera responsable.

CONCLUSIONES

Hoy en día México vive diversos problemas de aprendizaje en el nivel de educación preescolar, pues muchos alumnos de este nivel tienen dificultades para entender y seguir instrucciones; falta de coordinación corporal, no poder manipular ciertos objetos como el lápiz, no saber dominar las destrezas básicas de lenguaje, entre otras.

La educación a base de juegos en el nivel preescolar es necesaria ya que a base de eso permite al docente poder guiar y formar a los alumnos de una manera en la que sean más autónomos siendo ellos mismos capaces de desarrollar nuevas habilidades que a lo mejor no tenían o no conocían.

Es importante que en los preescolares se ponga en práctica el juego, pues es ahí donde las niñas y niños refuerzan sus aprendizajes, aprenden muchas cosas más como lo es: socializar con otras personas, compartir, experimentar y expresar sus emociones.

Es necesario que se deje a un lado la idea de que el juego es una actividad ociosa y poco importante en la educación. El abuso de estos comentarios muchas veces puede provocar desinterés y la disminución de su práctica; y en otras ocasiones sucede que padres de familia no meten a sus hijos al preescolar y se saltan esta etapa, ya que tienen la idea de que el niño en ese nivel solo va a jugar y no aprende nada.

Los planes y programas de estudio; mediante sus contenidos, propósitos y aprendizajes esperados; ofrecen al docente las herramientas necesarias para que las implemente dentro del aula, pues trabajar con juegos con un propósito didáctico definido y amplio que permite a los alumnos la integración de una experiencia completa en la que jugar sea una acción para aprender y desarrollarse plenamente.

Independiente de las sugerencias didácticas que se plantean en este trabajo, hay que saber que el papel del docente es esencial para lograr los objetivos que se persiguen

en cada una de las estrategias planteadas y que es el alumno y los padres de familia quienes deciden el mejoramiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Facultad de Educación de Palencia. Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Astorga Acevedo, C. M., Esper Silebi, R., Jarava Tejeda, S. H. y otros. (2014). *La crisis del juego en la actualidad*. Programa de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte.
- Castro Taks, A. (2016). *Elaboración de fichas*. U.D. de Investigación I. Obtenido de <https://investigar1.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/05/elaboracion-de-fichas.pdf>
- Coloma Manrique, C. R., Tafur Puente, R. M. (1999). *El constructivismo y sus implicancias en educación*. Vol. III. Número 16, pp. 217-242
- CONALITEG. (1981). *Mi libro de segundo, Lecturas*. México: Secretaría de Educación Pública. México.
- CONALITEG. (1984). *Mi libro de segundo, Lecturas*. México: Secretaría de Educación Pública.
- CONALITEG. (2024). *Crianzas para la libertad: Libro para las familias. Fase 2*. México: Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública.
- CONALITEG. (2024). *Explorar e imaginar con mi libro de Preescolar*. Primer grado. México: Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública.

- CONALITEG. (2024). *Modalidades de trabajo para la acción transformadora y el codiseño, FASE 2*. México: Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública.
- Jiménez Rodríguez, S. E., Chaparro Tovar, R. J. (2020). *Aprehensión para la construcción del trabajo de investigación*. Venezuela: GIFET Editores.
- Klein, I. (2007). *El Taller Del Escritor Universitario*. Madrid, España: Prometeo, Libros.
- Ley General de Educación (LGE). (2024). *Nueva Ley publicada en el Diario Oficial de la Federación el 30 de septiembre de 2019*. México: DOF.
- Lisboa, C., & Luis, J. (2015). Uso e importancia de las monografías. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*. Universidad Nacional Experimental “Francisco de Miranda”. Venezuela. 34(1):64-68
- Minerva, Torres, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los Andes Núcleo Universitario Rafael Rangel. Centro de Investigación para el Desarrollo Integral Sustentable Trujillo. Obtenido de http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=1AFCD7EEE3F49B44B6F54B42D749AA7D?sequence=1
- Montero Herrera, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura*. Volumen VII, Número 1, pp. 075-092
- Palate Jiménez, G. K. (2021). *Los trabalenguas como estrategia para el desarrollo lingüístico de los niños de educación inicial 2 de la Unidad Educativa Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021*. (Tesis). Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Paredes Ortiz, J. (2002). *EL deporte como juego: un análisis cultural*. Universidad de Alicante. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf>

- Partida Valdivia, J. M. (2022). *El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social*. Volumen LII; Número 1. PP. 321-350.
- Pérez Campuzano, M. E., Moreno Zanela, R., López Chávez, J. A., (2023). (2023). *La nueva escuela mexicana (NEM): Orientaciones para padres y comunidad en general*. México: Subsecretaría de Educación Media Superior.
- Platas Vázquez, R. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo social del niño*. Facultad de Educación, Universidad de la Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5664/La%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20social%20del%20nino..pdf?sequence=1>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria. Obtenido de: <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-tecnologica-del-peru/ciudadania-y-reflexion-etica/ruiz-gutierrez-marta-lee/76786290>
- Secretaría de Educación Pública. (2019). *La Nueva Escuela Mexicana, NEM: Principios y Orientaciones Pedagógicas*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2023). *La Nueva Escuela Mexicana NEM: Orientaciones para padres y comunidad en general*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2024). *Programa de Estudio para la Educación Preescolar: Programa Sintético de la Fase 2*. Dirección General de Desarrollo Curricular. México: SEP.
- Solano García, S. I. (2020). *El juego como estrategia de intervención educativa para fortalecer la motivación en los niños preescolares*. Propuesta de intervención psicoeducativa centrada en el alumno. Obtenido de file:///C:/Users/52921/Downloads/MLNIDIN2239_El%20juego%20como%20est

rategia%20de%20intervenci%C3%B3n%20educativa%20para%20fortalecer%
20la%20motivaci%C3%B3n.pdf

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Sección de Desarrollo en la Primera Infancia. New York: UNICEF.

Villa, M. E., Nella, J., Taladriz, C. y Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la Educación: Tras su dimensión estética, ética y política*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. (Estudios / Investigaciones; 72). Obtenido de <https://www.libros.fahce.unlp.edu.ar/index.php/libros/catalog/book/159>